
ACTION GAMES
VIDEOGAMES EN ACCION
Rep. Argentina AÑO 1 · Nº 2 $ 3.50
EDITORIAL QUARK
TORTUGAS NINJA 3
VOLVER AL FUTURO 3
SIMPSON 2 CONTRA EL MUNDO
100 PREMIOS
GANADORES DEL GRAN CONCURSO
JUEGOS DE VERANO · MEGA DRIVE · HOMBRE ARAÑA · ALIENSTORM · MASTER · SONIC · KINETIC CONNECTION · GAME GEAR · GOLDEN AXE · SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE · PC
GHOULS AND GHOSTS · RPM RACING · SUPER NINTENDO · DRAGON´S LAIR · MICROMACHINES · NINTENDO · TORTUGAS NINJA II · PRINCE OF PERSIA · GAME BOY · MERCS

# El juego que te hará trepar las paredes

## Spider-Man

El hombre Araña está en apuros. Su mayor enemigo, Kingpin, colocó una bomba en la ciudad y le echó la culpa a nuestro héroe. La noticia se desparramó por toda la ciudad y, lo que es peor, se ofrece recompenza por la cabeza de Spider-Man.

La policía y la población están contra él. Tenés 24hs para solucionar el problema. Caso contrario, detonará la bomba.

Prepará tus manos. Este juego de Master System te hará trepar las paredes.




Master System®

GAMELAND

Distribuidor de SEGA para Argentina

# START




SUPER NES
NINTENDO
GAME BOY
MEGA
MASTER
GAME GEAR
PC

***Action Games** llegó para ganar. Los trucos y estrategias de este número harán detonar a tu máquina. Fijate bien en la página 6 porque tu cupón puede ser uno de los ganadores del primer concurso. Con **Action Games** y con tu inteligencia no hay juego sin final. Play de game man, play **Action Games.***


**Super Nintendo:** RPM Racing **10** - Joe & Mac **11**
**Nintendo:** Dragon's Lair - Micromachines - Muppet Adventure **16** Tortugas Ninja III **26**
**Game Boy:** Tortugas Ninja II - Star Trek **30** - Prince of Persia **31**
**Mega Drive:** Mercs **34** - Juegos de Verano **35** - Mystical Fighter **36**
**Master:** Hombre Araña - Alienstorm - Dynamite Duke **42**
**Game Gear:** Sonic **48** - Kinetic Connection - Mappy **49**
**PC:** Secret Weapons of the Luftwaffe **50**


## ESTRATEGIA


**Super Nintendo:** Ghouls and Ghosts **12**
**Nintendo:** Simpson II **20**
**Mega Drive:** Volver al Futuro III **37**
**Master:** The Secret of Shinobi **44**
**PC:** Golden Axe **51**

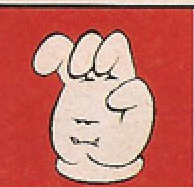

## TRUCOS

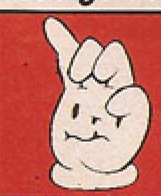

**Super Nintendo:** Super Mario World **10**
**Nintendo:** Battletoads - Totally Rad - Abadox - Fester s Quest - Knight Rider - Low G Man - Scat **17**
**Game Boy:** Hunt For Red October - Metroid 2 - Mega Man 2 **31**
**Mega Drive:** The Inmortal - Streets of Rage - Crack Down - Decapatack - Cyberball - Strider **36**
**Master:** Sonic - Paper Boy - Strider - Blade Eagle 3D **43**
**Game Gear:** Shinobi **49**
**PC:** Space Quest - Karateka - Maniac Mansion - Indiana Jones and the Last Cruzade **52**



AÑO 1 - Nº 2
JULIO 1992
EDITORIAL QUARK


Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO


OPTIMO

ACTION GAMES

# tu próxima aventura!

*El más apasionante Joystick de combate*

**· INTRUDER 2 QS-149**
Para máquinas originales NINTENDO, BITGAME 100 y compatibles.

**· INTRUDER 3 QS-150**
Exclusivo para máquinas MEGADRIVE




Desatá el poder de tus videojuegos. Más poder, más velocidad, más armas, Infinitas vidas, saltar más alto, pegar más fuerte, una verdadera genialidad para modificar tus juegos.

*Un revolucionario comando manual*

**· FLIGHTGRIP 2 QS-129N**
Para máquinas originales NINTENDO, BITGAME 100 y compatibles.

**· FLIGHTGRIP 3 QS-130**
Para máquinas SEGA MEGADRIVE

YON LUKAS Productions

Importa y Garantiza
BIT
ARGENTINA

Av. Independencia 3485/7 - (1225) - Capital Federal.
Tel.: 97-0428 93-3080 326-4325 322-2875

# BITGAME Club

## Lo Mejor en Videojuegos

Distribuidor Oficial
**BIT ARGENTINA**

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

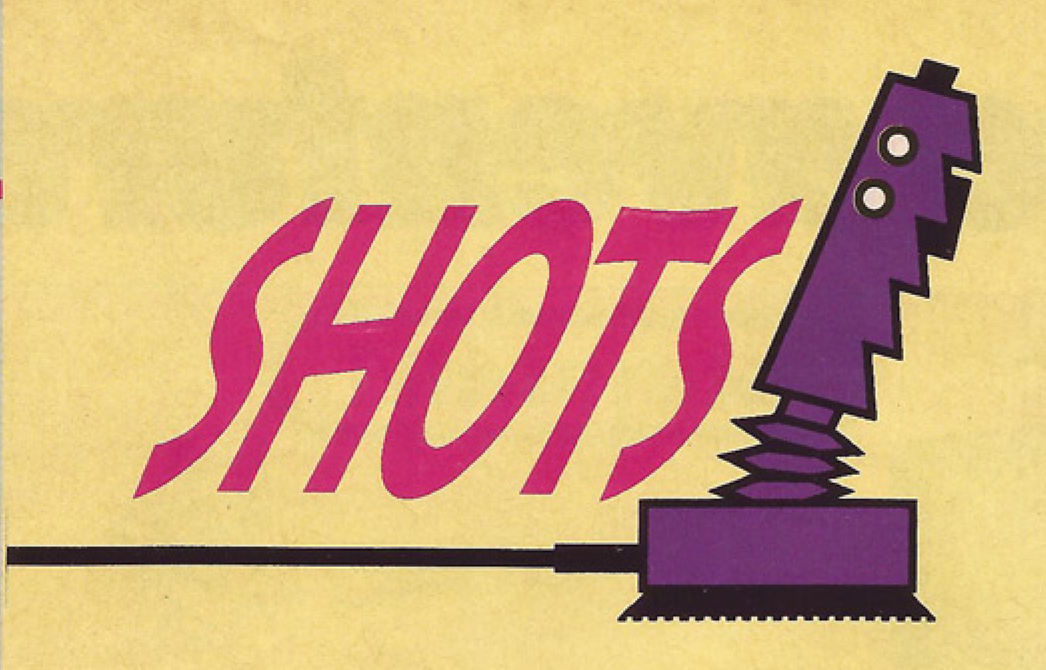


SABADOS ABIERTO TODO EL DIA

- En su casa toda la diversión.
- Juegue sin límites de horarios.
- Sin fichas.
- Sin esperas, sólo conéctelo a su TV.
- Sus hijos y Ud. se divertirán en la seguridad de su hogar.




**Cabello 3669 - Capital Federal - Tel.: 802-0257**




S H O T S

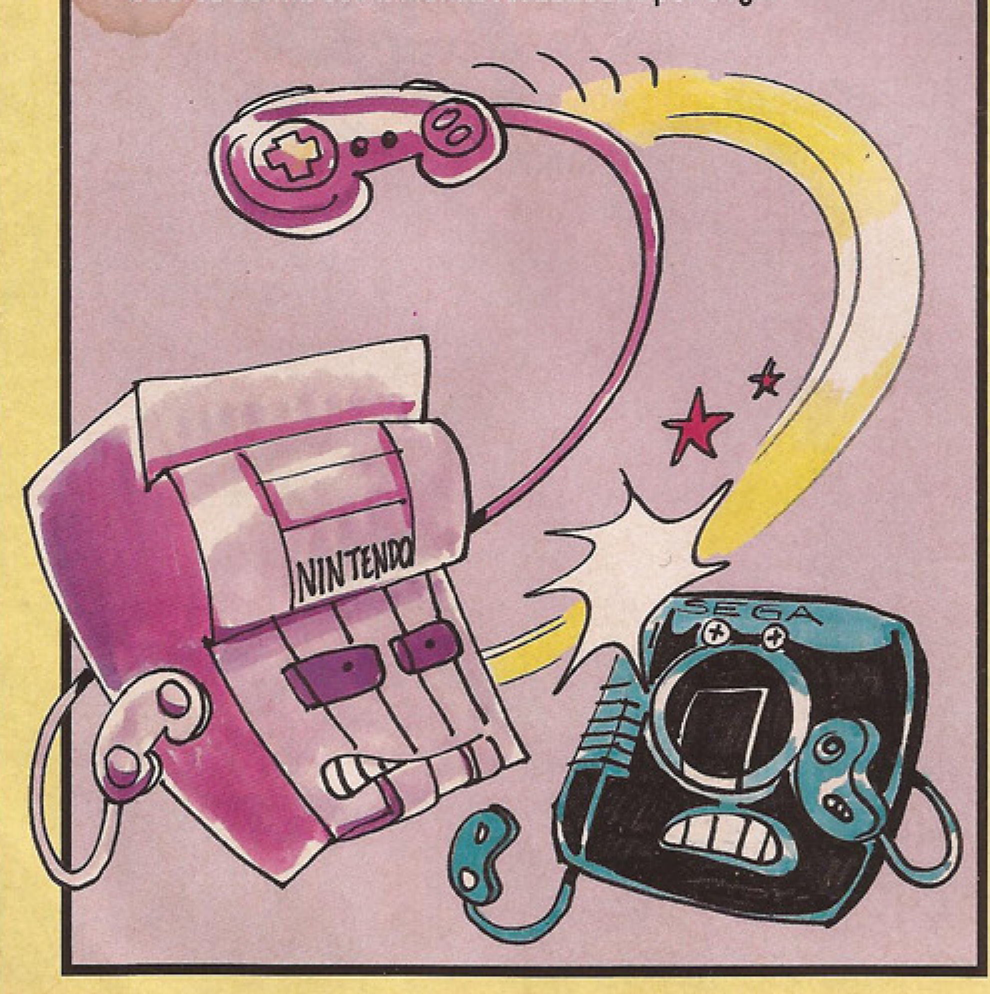
# TODO

*¡Copate! Estos son parte de los espectacula-res lanzamientos de este año. ¡Vas a detonar!*

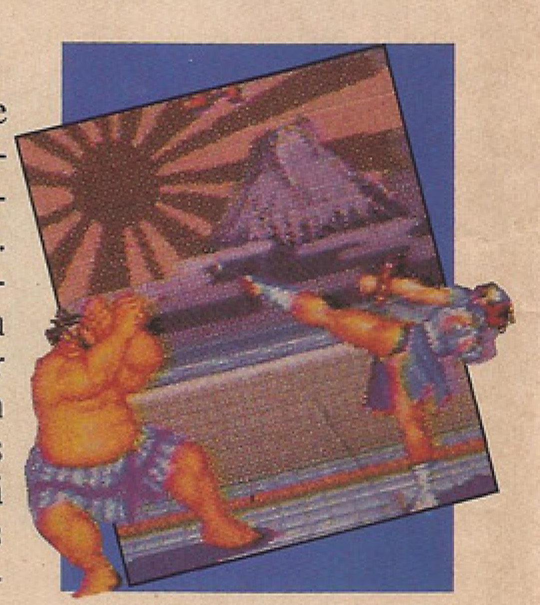



## QUIEN FACTURO MAS EN 1991

En la guerra de números por el dominio del mercado mun- de games, Nintendo superó de lejos a Sega en 1991. El pasado, Nintendo facturó la miseria de 3.400 millones de dólares contra 900 millones recaudados por Sega.




## STREET FIGHTER 2



La nueva sensación de las salas de juegos electrónicos tendrá una versión para los videogames. Un juego todavía en desarrollo por Capcom para Super NES, Street Fighter 2 será presentado recién en julio, en los Estados Unidos. El juego será igualito al de los Arcades y tendrá un joystick especial con seis botones... para permitir un mejor dominio de los muchos movimientos de los personajes. Otra buena noticia: el juego podrá tener dos participantes simultáneamente. Ahora, hay que esperar un poco.

## YOSHI'S EGGS

Mario, el dinosaurio Yoshi y otros personajes del game Super Mario World (Super NES) aparecen ahora en un game de la Nintendo para la consola de 8 bits. El nuevo juego es del tipo Tetris: el jugador manipula honguitos, huevos, flores carnívoras y otras figuras. El game ya está haciendo sensación en los Estados Unidos y tendrá en breve una versión para el Game Boy.

## UNA MAS DEL GAME GENIE

Ya dijimos que este año saldrá una versión de Game Genie para el Genesis (Mega Drive). Ahora, la novedad es que también los videogames Super Nintendo y Game Boy tendrán sus propias versiones de este accesorio que enloquece a los juegos. Creado por la productora de juegos norteamericana Camerica, el Game Genie es una especie de adaptador que permite al jugador modificar las características y el comportamiento de los juegos, creando poderes especiales. Inicialmente fue lanzado el Game Genie para el Nintendo 8 bits. Pero el éxito del accesorio fue tanto que Camerica resolvió inventar versiones también para otros videogames.

# LO QUE VENDRA

## F1 GRAND PRIX

Los "fans" de la Fórmula 1 tendrán, en breve, un juego del género para Super NES. El game pinta bastante técnico, permitiendo una serie de configuraciones en los autos. En las carreras, el jugador tendrá la visión de la pista desde arriba, como si estuviera sobrevolando el circuito. F1 Grand Prix sale primero en Japón, para el Super Famicom, y dentro de algunos meses más debe salir también para el Super NES.

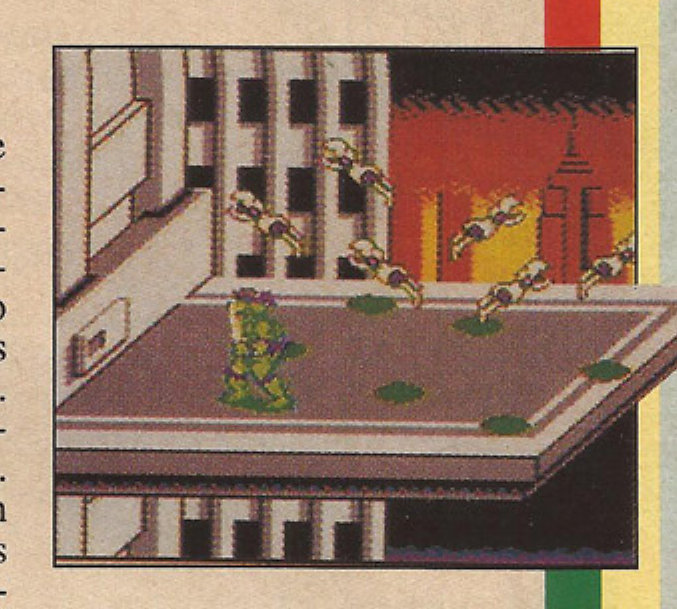
## RISE OF THE DRAGON

Saldrá en breve en Japón un juego que hará justicia a las cualidades del Mega CD (que se lo merece). Rise of the Dragon es un juego traducido de las PC para el Mega, en la versión CD ROM, por la empresa Dynamix. La productora promete explotar bastantes efectos visuales como el de rotación, sin hablar de la definición de los gráficos, que será bastante más detallada. Tema del juego: misterio y suspenso.

## SIM EARTH

Para quien ya conocía de memoria la misión de poblar y administrar una ciudad, aquí viene un nuevo desafío: ¡crear y cuidar un planeta! Se trata del objetivo de Sim Earth, un juego que ya existe para PC y que ahora viene para Super Famicom. Desde las primeras formas de vida a los animales prehistóricos, las plantas y los primeros hombres, tenés que cuidar de toda la evolución de tu planeta. Pero cuidado, si no planeas todo con atención, el mundo se va a poblar de seres mutantes. También debe salir este año una versión de Sim Earth para el Mega CD.

## TORTUGAS NINJA 3

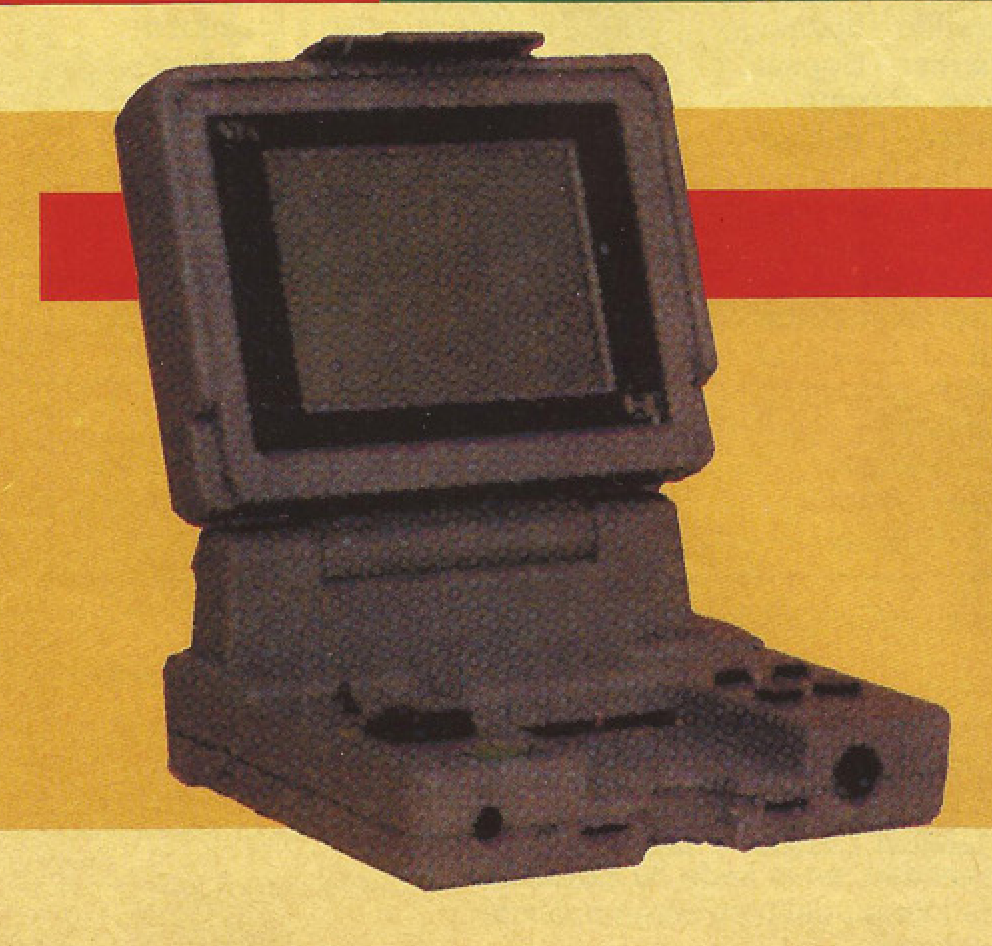


La tercera aventura de las tortugas enmascaradas: Teenage Mutant Ninja Turtles - The Manhattan Project, para Nintendo 8 bits es uno de los juegos que más pega en EE.UU. Action Games te lo presenta hoy en Argentina. Las tortuguitas estaban pasando sus vacaciones en Florida, mientras contemplaban el noticiero de April, vieron como era raptada por... ¿adivinen quién? Más rápido que un bombero, los héroes volvieron a Nueva York e iniciaron la búsqueda de su amiga. El juego tiene escenarios conocidos como el Central Park, las alcantarilllas y el subterráneo, y la novedad reside en las habilidades de cada personaje. En esta versión, Leonardo, Michelángelo, Rafael y Donatello pueden dar golpes individuales que ayudan a colocar a Schredder y su banda en un aprieto. ¡Cowabunga!

### OTROS TITULOS CALENTITOS

Ahora, veamos los juegos que ya están apareciendo o van a aparecer en el curso de este año en los Estados Unidos. GENESIS: Terminator, Crime Traveller, Berlin Wall, Guardian Angel, Rampart. SUPER NINTENDO: Super Off Road, Robocop 3, Hook, Smas[illegible] TV, Mystical Ninja GAME GEAR: Joe Montana Football, Donald Duck, Monster World 2, Phantasy Star. ¡Estamos hasta las manos esperándolos!

S H O T S



## NEC LANZA SUPERPORTATIL

Imaginate un videogame portátil de 16 bits, con una pantalla en colores de alta resolución y 4 pulgadas. Pues fue exactamente eso lo que NEC acaba de lanzar en Japón. Como si no bastara, la PC Engine LT (Lap Top) puede ser conectada al CD ROM de la NEC. El aparato funciona hasta con batería de automóvil (conectándose al encendedor de cigarrillos) y también puede ser usado como televisión. Sólo el precio no es tan atractivo: cerca de 770 dólares, en el Japón. Todavía no se ha previsto su lanzamiento en los Estados Unidos.

# Concurso




ACTION GAMES
La mejor revista de videogames




## GAMEMANIACOS GANADORES DEL CONCURSO

1º Premio
**1 Mega Drive (16 bits)**

1º **Gustavo Brandán** - Pablo Podestá

2º Premio
**1 Game Gear**

**Ariel Guerschanik** - Capital

3º - 4º - 5º Premio
**1 Master System II (8 bits)**

3º Premio
**Cristián D. Baigorria** - Capital

4º Premio
**Matías Mourglia** -Vlla. Angela - Chaco

5º Premio
**Daniel Leonhardt** - Munro

6º a 20º Premio
**1 Mini Game serie Master**

6º **Jesús D. Toledo** - Caseros
7º **Antonio G. Maida** - Capital
8º **Leandro Estoup** - Capital
9º **Horacio M. Nemseff** - Capital
10º **Angel M. Elgier** - Capital
11º **Ariel Edelrztein** - Capital
12º **César A. Cáceres** - San Martín
13º **Pablo E. Biaggini** - Carapachay
14º **Marcelo Roldán** - Capital
15º **Diego A. Juritz** - Capital
16º **Luis Staghezza** - Lanús
17º **Andrés F. Ocampo** - Rosario
18º **Maria E. Deza** - Capital
19º **Alejandro Herrero** - Banfield
20º **Carlos E. Aguiar** - Capital

21º a 100º ***Una remera Sega y Action Games para todos.***

21º **Juan Manuel Rodríguez** - Capital
22º **Rubén A. Capizano** - Ing. Maschwitz
23º **Federico Dall´ Armellina** - Gral. Roca
24º **María L. Rossetti** - Capital
25º **Diego Masjoan** - San Isidro
26º **Víctor Hugo Franco** - Capital
27º **Carla Sciutti** - Capital
28º **Sergio Aguirre** - Bernal
29º **Danilo Morales** - Gualeguaychú
30º **Alfredo Rivero** - San Martín
31º **Yang Chih Jyh** - Capital
32º **José Antonio Molina** - Capital
33º **Juan Bonato** - Capital
34º **Santiago Vázquez** - Martínez
35º **Martín Di Vito** - San Isidro
36º **Adrián Estoup** - Capital
37º **Exequiel Heralejo** - Capital
38º **Guillermo Outeyral** - Capital
39º **Santiago Nicora** - Mar del Plata
40º **Matías Fiandrino** - Capital
41º **María E. Qareu** - L.de Zamora
42º **Pablo Gastón Castillo** - Ituzaingó
43º **Leonardo Stahihamer** - Capital
44º **Alejandro del Valle** - Paraná
45º **Matías A. Fernández** - Del Viso
46º **Andrés Romero** - Merlo
47º **Paola A. Castillo** - Mar del Plata
48º **Javier E. Echevarría** - Castelar
49º **Hernán Gaitán** - Avellaneda
50º **Christopher Quintana** - Capital
51º **Roberto J. Pollini** - J. L. Suárez
52º **Silvia García** - Monte Grande
53º **Celia Brian** - Boulogne
54º **María C. Arakaki** - Capital
55º **Gustavo Casaretto** - Victoria
56º **Juan P. Schisano** - Capital
57º **Matías E. Ballada** - Capital
58º **Juan M. Vázquez** - Martínez
59º **Martín Ariel Pais** - Boulogne
60º **Alfredo A. Alvarez** - Capital
61º **Ming - Hao Lin** - Capital
62º **Maximiliano Quintana** - Lanús
63º **Claudio D. de Castro** - Capital
64º **César L. Orós** - Trenque Lauquen
65º **Marcelo Basabe** - Temperley
66º **María F. Alvarez** - Capital
67º **Christian Cerne** - Capital
68º **Diego De Carlo** - Capital
69º **César Bonato** - Capital
70º **Ramiro N. Cepeda** - Capital
71º **Agostino Patrone** - Capital
72º **Antonio Pérez Abella** - Tucumán
73º **Alejandro Camillón** - Capital
74º **Juan J. Ronchi** - Capital
75º **Martín Cataldi** - Capital
76º **Nahuel Petryk** - Quilmes
77º **Fernando Menem** - Capital
78º **Luciano J. Girotti** - Armstrong
79º **Lucila Gualtieri** - Capital
80º **Martín A. Piccinoti** - Capital
81º **Miguel Kassis** - Haedo
82º **Sebastián Sánchez** - San Martín
83º **José Herrera Arauco** - Hurlingham
84º **Juan P. Rocca** - Capital
85º **Facundo Bua** - Capital
86º **Pablo J. Alonso** - Mendoza
87º **Carolina García Margaride** - Posadas
88º **Víctor A. Jara** - Com. Rivadavia
89º **Bruno A. Rugna** - Santo Tomé
90º **Julio Hantouche** - Paso de los Libres
91º **Juan P. Saraceno** - Capital
92º **Amalia Antón** - Morón
93º **Darío A. Pollini** - J. L. Suárez
94º **Federico N. Romero** - Capital
95º **Francisco J. Alvarez** - Capital
96º **Andrés Beltrán** - Martínez
97º **Fernando G. Alonso** - Olivos
98º **Martín E. Gómez** - A. Sordeaux
99º **Salvador Bravo** - Córdoba
100º **Javier E. Aragón** - Garín

El sorteo se realizó el día 17 de junio a las 15 hs. en las oficinas de Editorial Quark SRL. Azcuénaga 24 - 2º piso - Oficina 4 de la ciudad de Buenos Aires.
La entrega de premios se efectuará a partir de la publicación del número 3 de *ACTION GAMES* programada para el día 3 de agosto '92, puesto que dicha edición forma parte de los premios concursados. Si tu impaciencia puede más, comunicate con nosotros por teléfono al 951-6239 o fax 952-3834 o por correo a nuestra dirección.
A partir de la fecha mencionada los ganadores domiciliados en Capital Federal y Gran Buenos Aires podrán retirar los premios obtenidos, con su documento de identidad, en la sede de **Editorial Quark** de *lunes a viernes de 10 a 13 y de 14 a 17 hs* Los winners de interior del país serán notificados por vía postal, y la forma de remisión será convenida a vuelta de correo.

***Si vos no lo conseguiste***

**Proximamente nuevos Concursos**

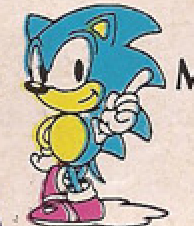
OXFORD 1384

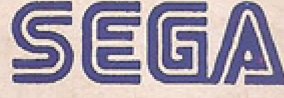
EN CORDOBA INAUGURA EL 11 DE JULIO

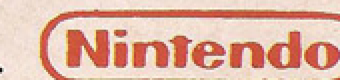



# PARA QUE COMANDES EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.








**FAMILY**. Y TODAS LAS NOVEDADES DEL MERCADO.

- VENTA DE HARDWARE, SOFTWARE Y ACCESORIOS.
- UBICADO EN PLENO CENTRO: COLON Y GENERAL PAZ.

SUPER GAME CLUB

Av. General Paz 186, Galería London, Loc. 10.
Tels.: 36722, 226189. (5000) Córdoba.



EDITORIAL
QUARK

Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 95203834

**Editor** Elio Somaschini

**Director** Claudio E. Veloso

**Publicidad** Juan C. Botana

**Distribución** Capital
Mateo Cancellaro e hijo
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

**Fotocromía** Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

**Impresión** Editorial Antártica S.A. - Chile

**Action Games** es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Ação Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Ação Games**


**AÑO 1 - Nº 2 - JULIO 1992**



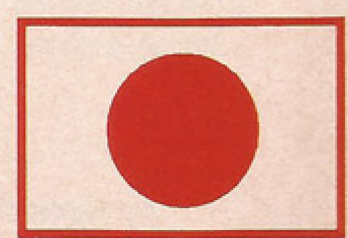



# NOTICIAS DESDE J • A • P • O • N

porAngelo Ishi

● Los videogames son algo que se toma tan en serio aquí en **Japón** que ya están apareciendo las primeras escuelas para la formación de productores de juegos. La primera de ellas, llamada **HCS,** surgió en 1990 en **Tokio.** Sus cursos duran dos años. En el primero, los alumnos reciben solamente teoría, y en el segundo, comienzan con la práctica: producir un **nuevo juego.** En la escuela **Enix Game,** fundada en abril de 1991, los alumnos tienen clase todo el día durante un año. Aprenden nociones de **electrónica,** inglés técnico y hasta historia de los **games.** Los mejores alumnos de estas escuelas tendrán empleo garantizado en una de las 100 productoras de **juegos** del mercado **japonés.** Del modo en el que marchan las cosas no tardará mucho en aparecer la primera facultad de **games.** *¿Quién quiere inscribirse?*

● Bueno, ahora vamos al tradicional informe sobre los juegos que están teniendo éxito en Japón. **Golden Axe** 2 es la actual sensación para los fanáticos del Mega Drive. No es necesario entrar en detalles, porque si vos leés ***ACTION GAMES*** ya conocés el juego. **Game Gear:** el éxito de la temporada es Arliel, un juego inspirado en cuentos de hadas, donde la heroína **Kugatsuhine** (¡qué nombrecito!) lucha contra monstruos horribles en 16 hermosos escenarios. En la categoría **Super Nintendo** surgió recientemente el juego **Thunder Spirits,** versión del juego de Arcade **Thunder Force AC.** Ruidoso, agitado y difícil, es para los locos de las batallas espaciales. Para el Nintendo **8 bits** se habla mucho del **Mega Man 4**, la nueva aventura del héroe robot, esta vez contra un nuevo científico loco: Dr. Cossacks. Finalmente, para el **Game Boy**, el juego que está matando es **Sa Ga 3**. Se trata de un **game** de acción que se juega en escenarios que representan el presente, pasado y futuro. Esto es todo por ahora. El mes que viene **tendremos más** ●



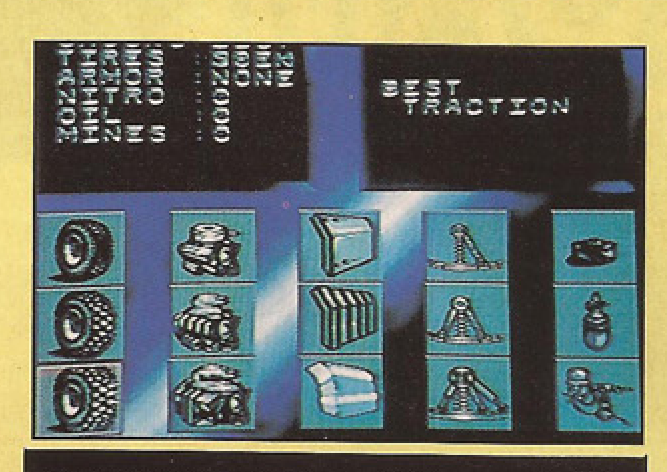
# Presentación



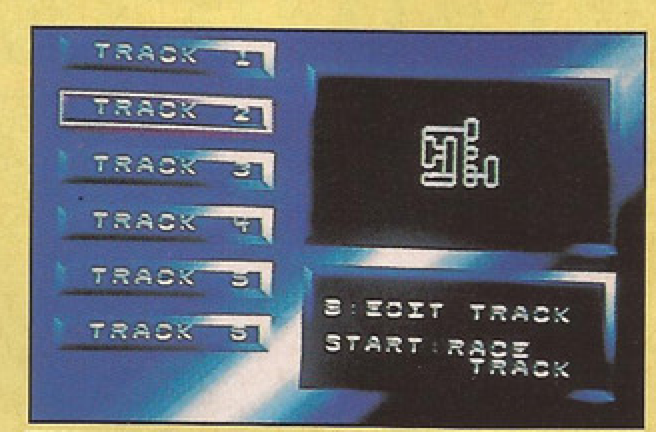
## RPM RACING

Manejando una pick-up o un auto deportivo de esos con neumáticos enormes, vas a participar de una carrera muy loca. En la pista, llena de rampas, vale más la habilidad que la velocidad. Además, vale todo para llegar a la punta: tirar al adversario afuera, echar aceite o hasta bombas en la pista. En la pantalla, dividida por la mitad, ves también el desplazamiento de tu rival. En realidad, lo más divertido son justamente esas jugarretas. RPM Racing es un buen juego, pero podría tener gráficos y sonido más elaborados.

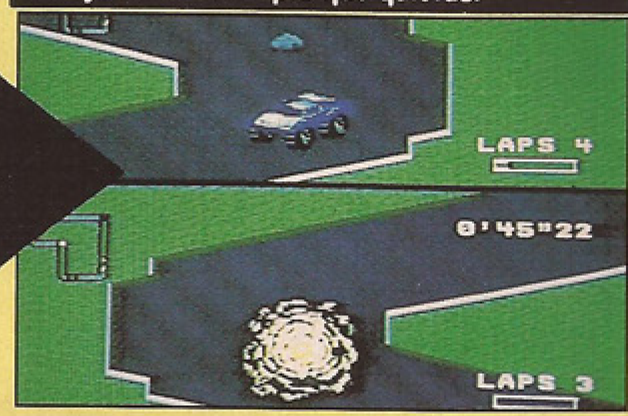
GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



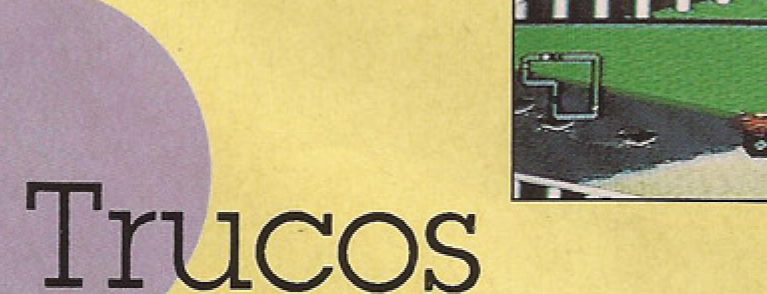

En la pantalla de Shop del juego, elegí los equipos más reforzados para resistir los impactos de la pista.




RPM Racing tiene un modo de edición para que vos mismo puedas dibujar el trazado de hasta seis pistas. Se pueden grabar los trazados y usarlos siempre que quieras.




Cuando el adversario te pise los talones, no dudes: hacelo explotar tirando minas al suelo. Pero cuidado con no caer en tu propia trampa.



Otra jugarreta de esta carrera es tirar aceite en la pista. Calculá bien el lugar en que va a pasar tu rival y divertite viendo su patinada.

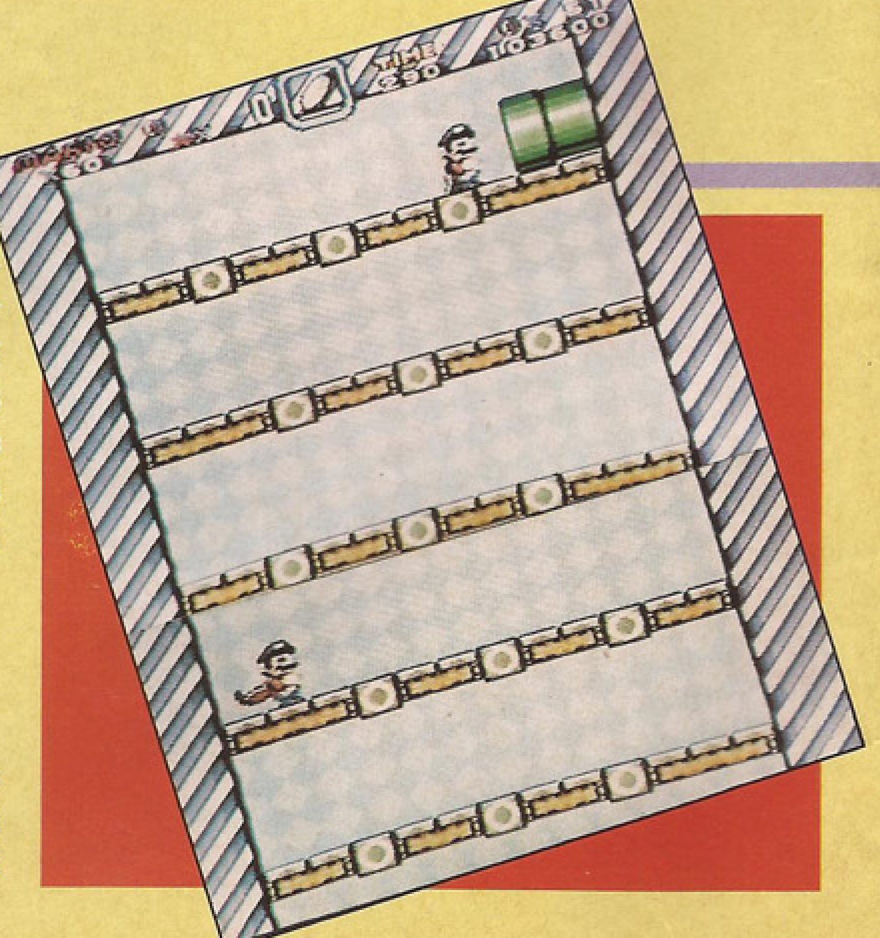
# Trucos

### SUPER MARIO WORLD

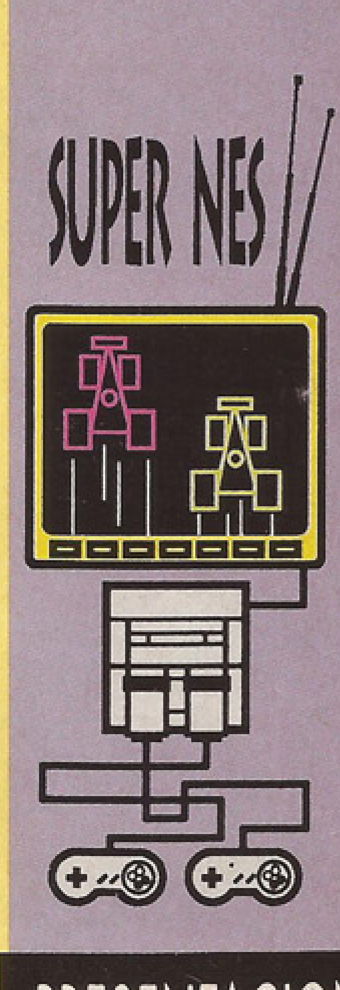
En esta edición vamos a conocer algunos detalles interesantes del segundo mundo - Donut Plains. Allí, podés ganar hasta 99 vidas de una vez, volviendo siempre que necesités más.

**Donut Plains 1** - Al entrar en el primer tubo azul, encontrás una zona de "bonus". Para apoderarte de todas las vidas y monedas que contiene, Mario debe tocar el lado de las cajitas con la capa. Atención: sólo da resultado si la capa toca el lado de la cajita. Otro detalle importante: tenés que recorrer todos los pisos en el mismo sentido, o sea, siempre de derecha a izquierda, y viceversa. Si hacés todo bien, es fácil.

**Donut Plains 1** - Al salir de esta etapa de "bonus" vas a ver otro tubo azul que surgió

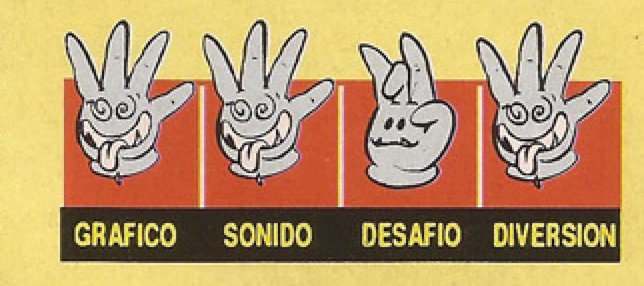




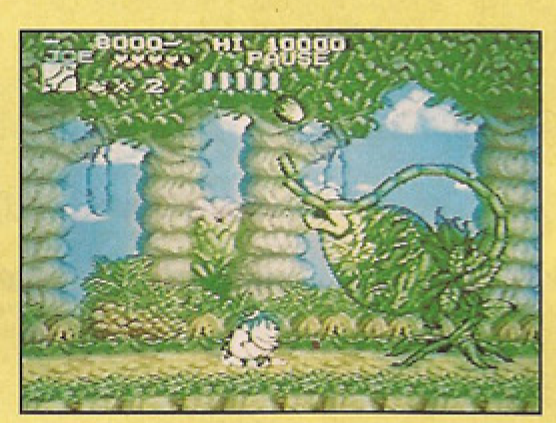



Los tipos que le dan nombre a este juego son dos hombres prehistóricos que sólo piensan en eso: las chicas. Así, viven metiéndose en líos y enfrentando los bichos más repelentes, ya que al vencer uno de estos temibles adversarios tienen derecho a besitos de las bellezas mas infartantes de la zona. Muy parecido a la versión para juegos electrónicos, este juego está bien hecho y, sobre todo, tiene mucho sentido del humor. Es uno de esos juegos en que no necesitás romperte mucho la cabeza: basta con dejarte llevar por la acción.

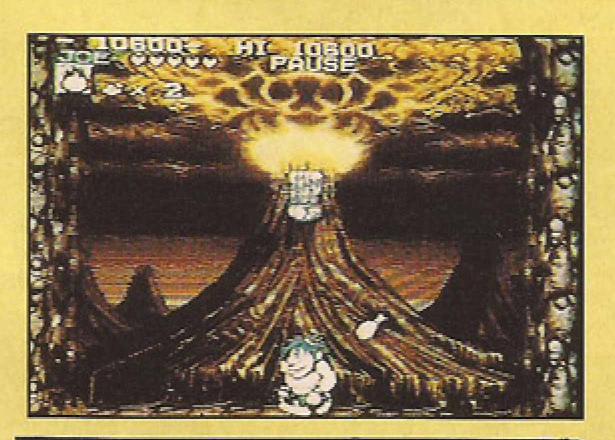





**Comenzás el juego con una maza pero podés conseguir armas diferentes rompiendo los huevos. Para llevarte el contenido del primero tenés que subirte al pteranodonte.**



**Destruí primero los hijos de la planta carnívora. Cuando ella recoge su tentáculo, saltá y tirale a la boca. Pero cuidado: escupe los tiros de vuelta.**



**En esta etapa de "bonus", tenés que ser lo más comilón posible. Si te comés bastantes patitas, ganás una vida extra.**



**Para vencer a este dinosaurio basta quedarse en el ángulo de la pantalla tirándole. Cae fácilmente.**



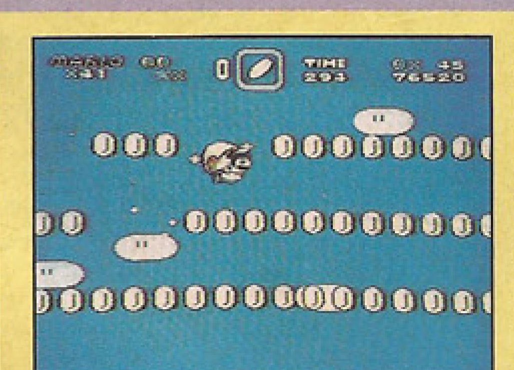
**Dentro de los huevos rojizos hay un pteranodonte rosado que te llevará a una etapa de "bonus".**



**Las piedras se pueden destruir con varios tiros. Tenés que ser rápido antes que te atropellen.**

al lado. Al entrar en él, vas a encontrar el techo forrado de monedas. Volá y tomá todas las que puedas, volviendo allí hasta llenar el marcador de vidas. Cuando el tiempo se esté agotando, apretá Start y Select juntos para volver al mapa. Ahí, sólo tenés que entrar de nuevo en esta fase y repetir el truco.

**Donut Plains 2** - El segundo tubo verde lleva a una caverna con bloques en forma de



escalera. En el último bloque hay una enredadera que te llevará a la llave del Green Switch Palace. Para hacer que aparezca, basta tirarle la caparazón de la tortuga o darle un golpe - si estás con el Yoshi.

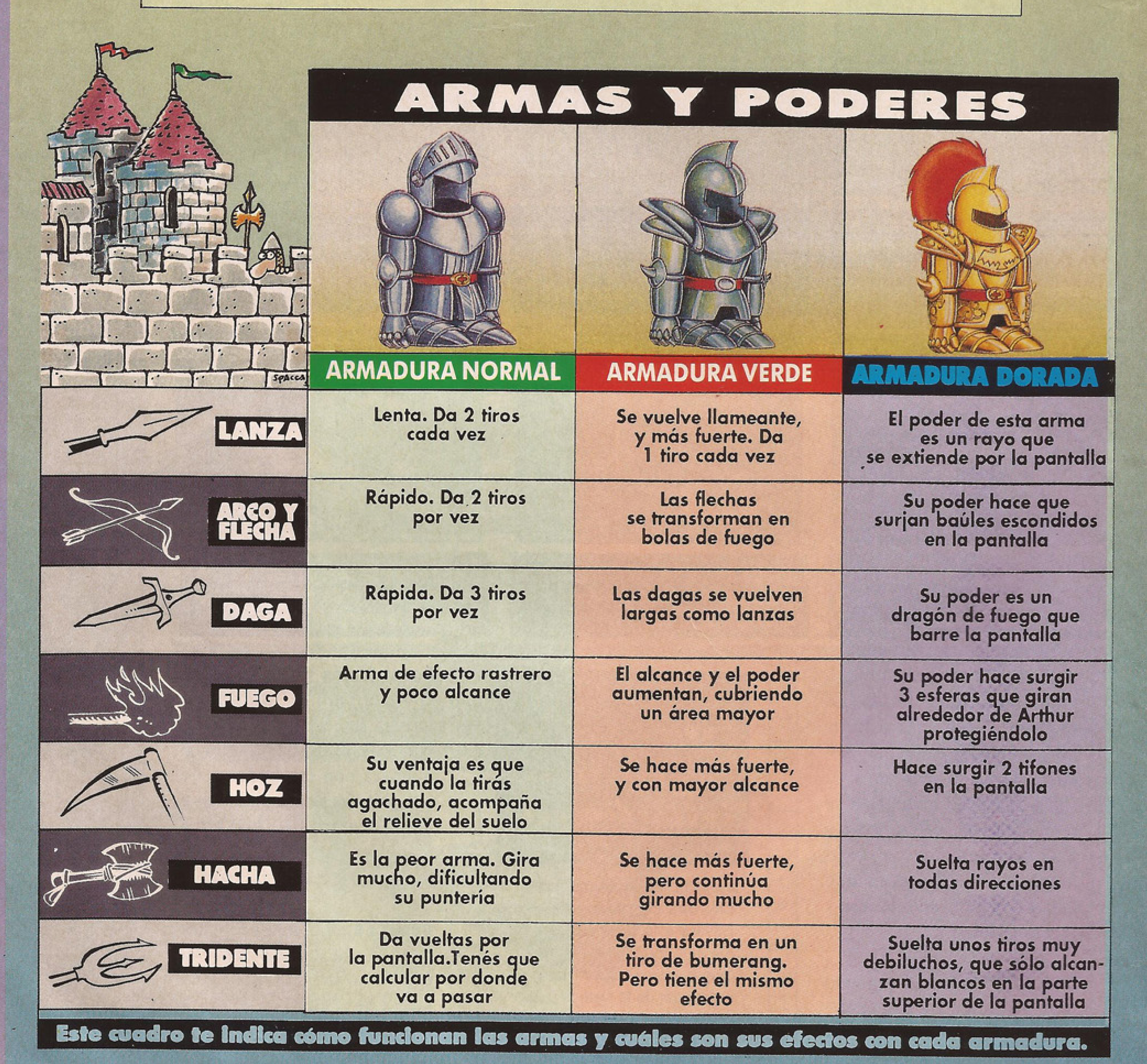
**Donut Plains 4** - Si estás con el Yoshi, hace que se trague la tortuga con el casco que cambia de color. El dinosaurito se quedará con los poderes de sus primos Yoshi Azul (que vuela), Amarillo (que hace temblar el suelo con sus saltos) y Rojo (escupe fuego).

**Donut Ghost House** - Si estás usando la capa, bien al comienzo de esta fase, volá hacia la izquierda y vas a encontrar un área secreta.



# GHOULS and GHOSTS

*La versión de este clásico de Capcom para Super NES salió con varias diferencias en relación a las de los otros videogames. En esta estrategia, vamos a conocer algunas astucias, enterarnos cómo enfrentar a los jefes y utilizar mejor las armas. Como regalo-obsequio, te llevás un supertruco para seleccionar fases.*



## ARMAS Y PODERES

| | ARMADURA NORMAL | ARMADURA VERDE | ARMADURA DORADA |
|---|---|---|---|
| LANZA | Lenta. Da 2 tiros cada vez | Se vuelve llameante, y más fuerte. Da 1 tiro cada vez | El poder de esta arma es un rayo que se extiende por la pantalla |
| ARCO Y FLECHA | Rápido. Da 2 tiros por vez | Las flechas se transforman en bolas de fuego | Su poder hace que surjan baúles escondidos en la pantalla |
| DAGA | Rápida. Da 3 tiros por vez | Las dagas se vuelven largas como lanzas | Su poder es un dragón de fuego que barre la pantalla |
| FUEGO | Arma de efecto rastrero y poco alcance | El alcance y el poder aumentan, cubriendo un área mayor | Su poder hace surgir 3 esferas que giran alrededor de Arthur protegiéndolo |
| HOZ | Su ventaja es que cuando la tirás agachado, acompaña el relieve del suelo | Se hace más fuerte, y con mayor alcance | Hace surgir 2 tifones en la pantalla |
| HACHA | Es la peor arma. Gira mucho, dificultando su puntería | Se hace más fuerte, pero continúa girando mucho | Suelta rayos en todas direcciones |
| TRIDENTE | Da vueltas por la pantalla.Tenés que calcular por donde va a pasar | Se transforma en un tiro de bumerang. Pero tiene el mismo efecto | Suelta unos tiros muy debiluchos, que sólo alcanzan blancos en la parte superior de la pantalla |

Este cuadro te indica cómo funcionan las armas y cuáles son sus efectos con cada armadura.

## FASE 1

En el cementerio, hay que tirarle a todo lo que se mueve. Saltá todo el tiempo, así conseguirás encontrar los baúles con mayor facilidad. En la segunda etapa, será necesario enfrentar las olas de un mar revuelto. Mejor arma: arco y flecha.



*Jefe: el truco es andar hacia atrás, atrayendo al animalejo. Cuidado con el momento en que suelta huevos y estira el cogote. Su punto vulnerable es el pico.*

## FASE 2

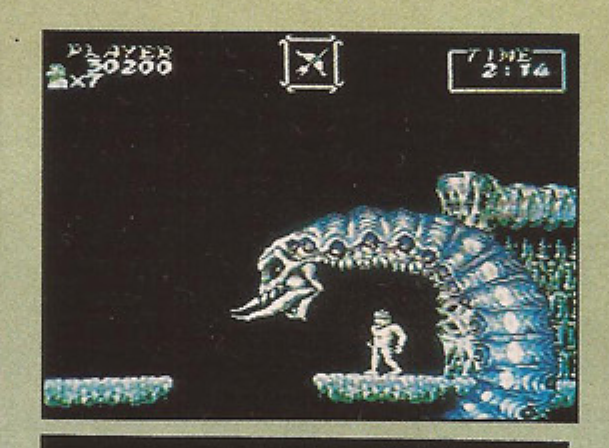
Arthur vuelve al mar, ahora andando sobre los mástiles y las cuerdas de un barco fantasma. Usá el poder del arco y flecha para "empujar" los baúles. Enseguida, sobre una balsa, es necesario saltar los obstáculos aprovechando el envión de las olas. Mejor arma: daga.



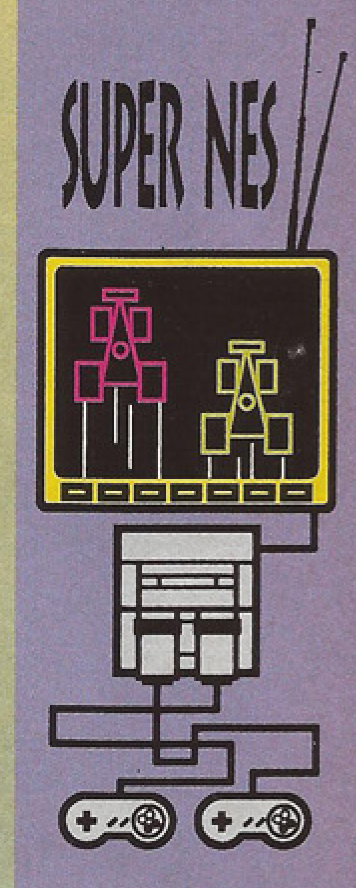
*Jefe: esta criatura del mar parece casi inofensiva, pero tira caracoles mortíferos. Su punto débil es la cara.*

## FASE 3

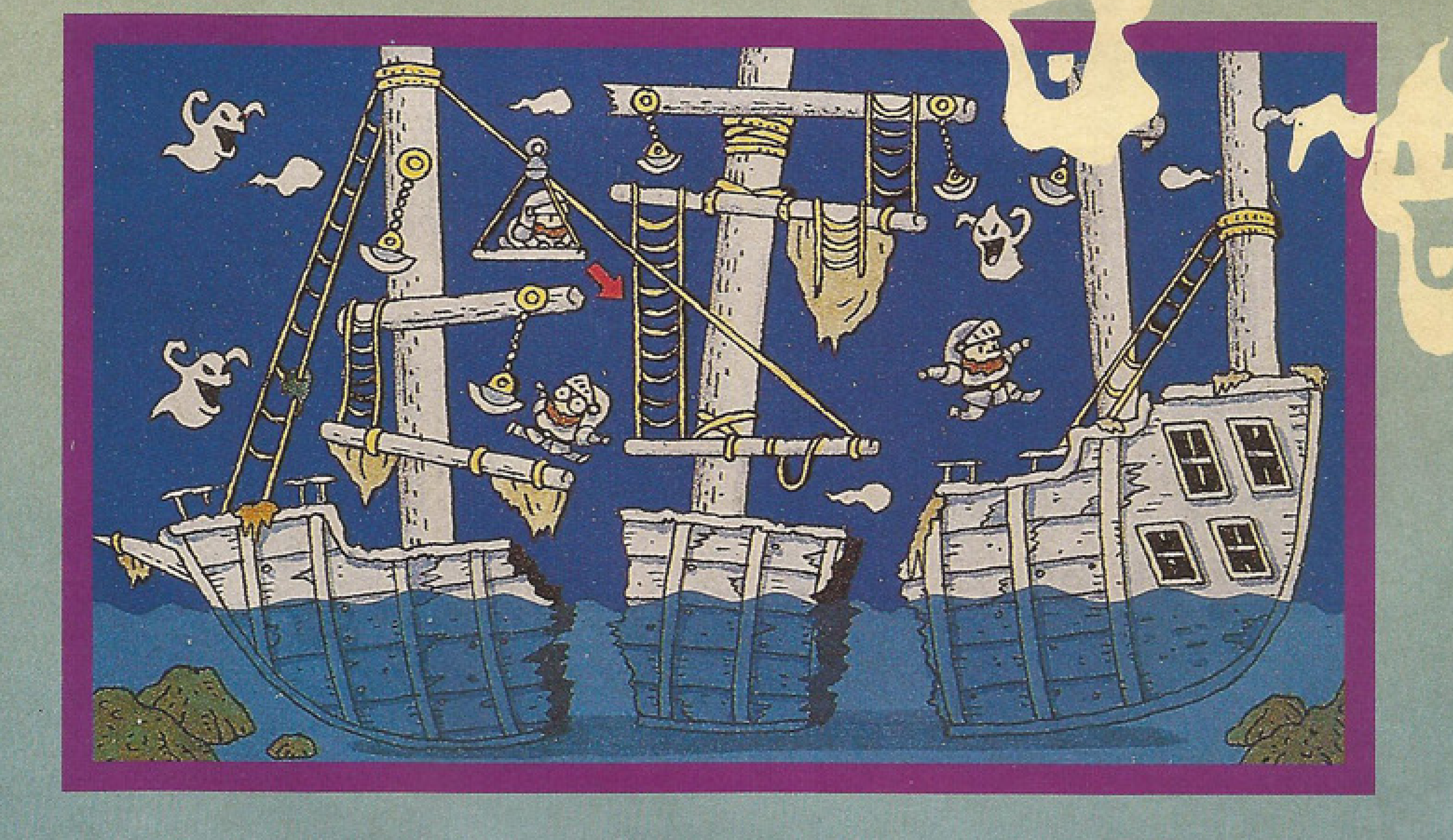
Ahora Arthur está explorando subterráneos de fuego, donde será necesario abusar de los saltos dobles para saltar las hornallas. Combatí los enemigos de esta fase desde lejos: sueltan llamaradas. Usá arco y flecha.



*Jefe: es el más fácil de vencer. Quedate en ese lugar tirando a la mandíbula del bicho. A veces se aleja y tira unas piedras pero no ofrece mucho peligro.*







## SUPERTRUCO DE SELECCION DE FASES

Conectá los dos controles de la consola. En la pantalla de Options, mové el cursor hasta Exit, pero no salgas. Con esta imagen en la pantalla, apretá los botones L y Start del control 2 y el Start del control 1, todo junto. Con esto, aparecerá una pantalla para la selección de fases.



## FASE 4

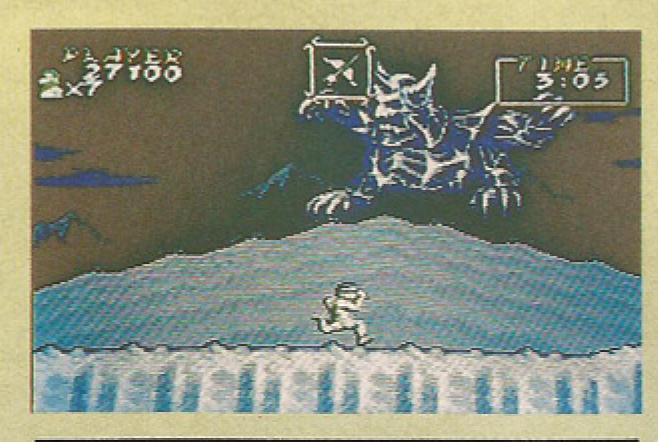
La primera etapa son unas galerías extrañas, donde de repente todo gira y el suelo se transforma en una alfombra de espinas. Después, aparecen unos corredores con formas de vida desconocidas. Arco y flecha es el arma más indicada.



*Jefe: lo más molesto de enfrentar esta serpiente es que las cabezas cubren todo el área con sus tiros. Quedate lejos para esquivar mejor los ataques.*

## FASE 5

En esta fase de hielo y nieve, hasta las propias flores son un peligro: tiran bolitas de espinas. Los diablos voladores sólo pueden ser alcanzados por el costado. Usá arco y flecha.



*Jefe: los brazos que suelta son mortales, pero las bolitas de hielo sólo inmovilizan algún tiempo. Quedate lejos y disparale.*

## FASE 6

Arthur está en el primer castillo, apenas a un paso del encuentro con el gran villano. Los enemigos son pocos y los baúles, siete en total. Usá el arco para encontrarlos.



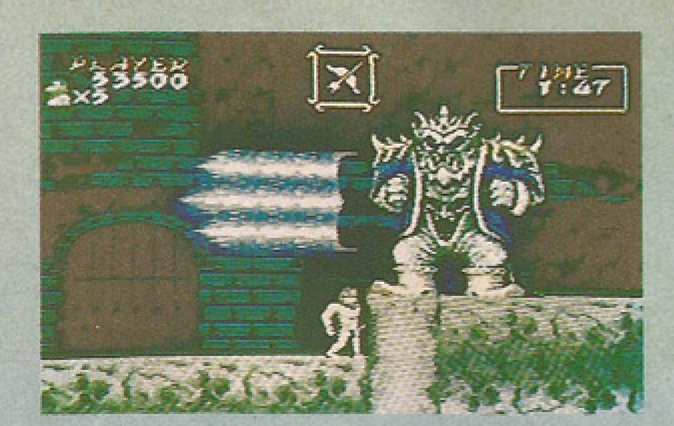
*Jefe: esta criatura con dos bocas suelta fuego por la de abajo y lásers por la de arriba. Con habilidad, podés escapar de las dos.*

## FASE 7

La morada de Samael es más sombría y más espantosa que nunca. No te dejes engañar por los baúles sombreados, de donde salen fantasmas.



*Tendrás un nuevo encuentro con el jefe de la fase anterior. Enfrentalo exactamente de la misma manera.*



*Jefe: la diferencia entre este monstruote verdoso y el otro es el poder del láser, que es más fuerte. Para tu mayor comodidad y seguridad quedate detrás de la pared esperando que el enemigo te dé un descanso.*

## SEGUNDA RUEDA

Si llegaste hasta aquí, serás enviado gentilmente de vuelta al comienzo del juego. Será necesario enfrentar todo otra vez y conseguir el poder del hada que da tiros poderosos.



*Este es el símbolo del poder del hada. Está en uno de los baúles de la primera fase.*



*Con el nuevo poder, los tiros son más fuertes que nunca.*

## ENFRENTAMIENTO FINAL

Este grandulón es Samael, el último villano que Arthur debe enfrentar. El punto débil del villano es el rostro. Si tenés el poder del hada, mejor: podés eliminarlo más rápido.



*Esperá que pase la granizada de tiros. Cuando salgan las dos plataformitas de la boca de abajo, subite a ellas.*



*Las plataformas llevarán a Arthur hasta la altura del hombro de Samael, y en ese momento tenés que tirarle. Será necesario repetir esta operación varias veces. ¡Buena suerte!*

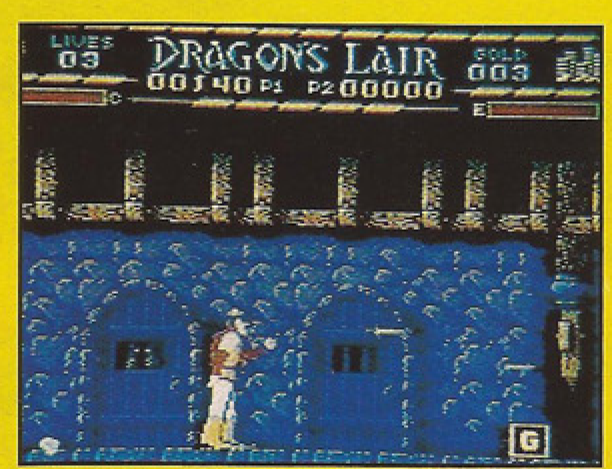
# Toda la Aventura de la SUPER BITGAME®




Av. Independencia 3485/7. (1225) Capital Federal. Tel.: 97-0428, 93-3080, 326-4325, 322-2875

## DRAGON'S LAIR

Lo que más llama la atención en este juego es el tamaño de los personajes. Però justamente, por ser grandes, se mueven lentamente. A los jugadores más enloquecidos les va a dar un ataque al ver la velocidad con que avanza Dirk, the Daring, un caballero medieval que tiene como misión salvar a la princesa Dapne del villano Mordroc. Será necesario recorrer prolijamente los salones oscuros del castillo de Mordroc, enfrentando vampiros, serpientes y otros monstruitos. No tiene Continue, por mucho que patalees.



Acostumbrate al uso de las dagas. Calculá la distancia necesaria para darle al blanco.



El alma en pena anda más rápido que Dirk. No te hagás el winner porque te revienta.







Imaginate que sos uno de los personajes de la película "Querida, Encogí a los Niños", y que tenés la oportunidad de manejar un jeep en la mesa del comedor, esquivando migas de pan y terrones de azúcar. Pues es lo que vas a ver en el juego Micro Machines, en el que vehículos en miniatura corren carreras en lugares de nuestras casas. Además de poder dirigir un fórmula 1, helicóptero, lancha o auto deportivo, también podés elegir el conductor de tu vehículo - cada uno con una característica diferente. Estudiá los atractivos del juego que te ofrecemos en estas fotos y trucos.



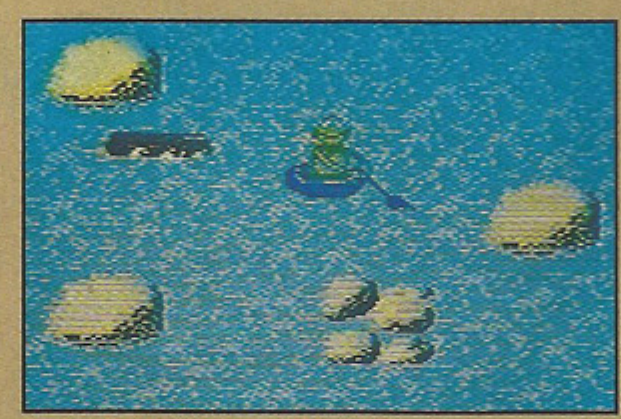
Entre los 12 pilotos, los mejores son Spider y Bonnie.



En la mesa de desayuno usá la caja de cereales como rampa.

## MUPPET ADVENTURE

Este juego es una buena opción para los más chiquitos, que todavía no tienen mucha práctica en los videogames. En sus cuatro misiones, el jugador comandará uno de los alegres muñecos de los Muppets. Si el juego se pone demasiado difícil se puede abandonar una misión apretando Select. Esto te hace volver a la pantalla de opciones.

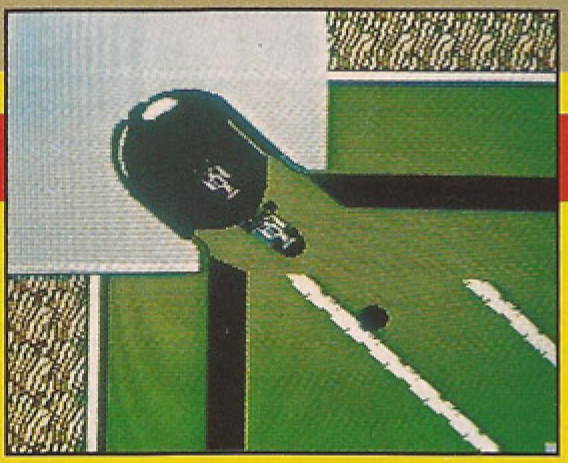

Caco, el sapo, rema en una correntada. Tenés que apartarte de los troncos, piedras y remolinos.



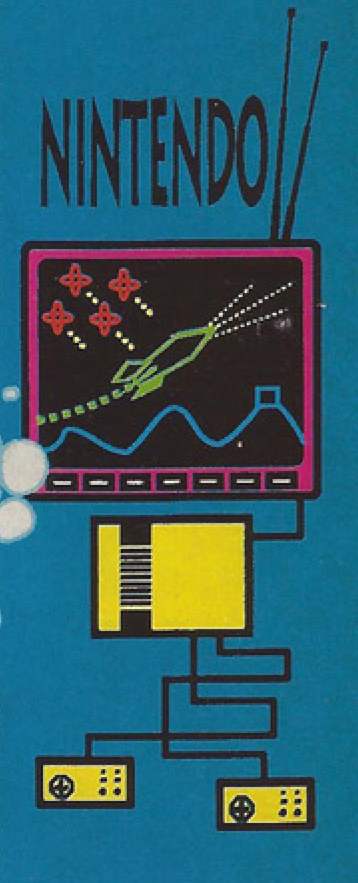
Gonzo se vuelve piloto de una nave espacial y le tira a los asteroides.

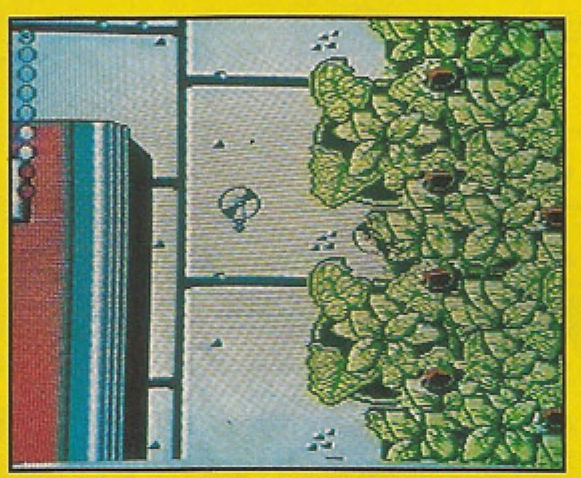
Fozzy tiene que recoger los caramelos, teniendo cuidado de no ser alcanzado por el osito.

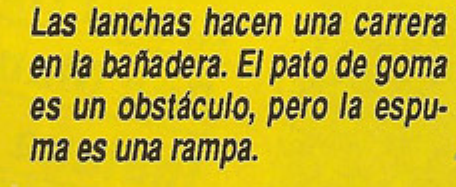



En la carrera de fórmula 1, sobre la mesa de billar, las troneras son un óptimo atajo.


Al correr en la playa, con buggies patones, saltá el agua y usá piedras y ondulaciones en la arena como rampas.





Los helicópteros sobrevuelan la huerta. No te parés delante de esa máquina: suelta viento y te dará problemas.


Las lanchas hacen una carrera en la bañadera. El pato de goma es un obstáculo, pero la espuma es una rampa.






# Trucos

## BATTLETOADS

Si tenés el Game Genie, usá estos códigos inéditos para lograr efectos copadísimos:

Para comenzar con 9 vidas - PENVZILE. Para tener vidas infinitas - GXXZZLVI. Golpes súper rápidos - AEUZITPA. Mega saltos - EYSAUVEI. Comenzar directo en el nivel 6 - TAXAALAA. Comenzar en el nivel 8 - AAXAALAE. Comenzar en el nivel 10 - ZAXAALAE. Comenzar en el nivel 12 - GAXAALAE.

## TOTALLY RAD

Apenas encontrés el primer soldado verde, eliminalo y no sigas adelante. Quedate en el mismo lugar, enfrentando a todos los nuevos soldados que aparezcan.

Cada 100 que eliminás, ganás una vida extra. Podés repetir el truco hasta que ganés 13 vidas.

## ABADOX

Para conseguir el Continue, apretá los botones A y B juntos, presionando también, al mismo tiempo, el Select cinco veces.

## FESTER'S QUEST

Para eliminar el UFO Core, tomá la poción de la invisibilidad y destruí las dos armas de adelante con tus misiles. Después, tirá los misiles en el centro de la máquina hasta que explote.

## KNIGHT RIDER

Selección de etapas: presioná A, B y ↓ mientras apretás el Reset. Cuando Devon aparece selecioná Mission o Drive y usá los comandos Direccionales para elegir los niveles.

## LOW G MAN

Usá la password SHOT para iniciar el juego con 99 vidas, bumerangs, hondas, bolas de fuego y bombas.

## SCAT

Comenzar con 12 vidas ayuda mucho a encarar este juego. Para conseguirlas, apretá Start del control 1 y los botones A,B y ↑ del control 2, todo junto.

# TOP TEN

Action Games

**Este es el Ranking que vos votaste. Copate man!!**

## Nintendo

- The Simpsons I
- Super Mario III
- Battle Toads
- Tortugas Ninja II
- Adventure Island
- La Sirenita
- Double Dragon II
- Batman I
- Top Gun II
- Castlevania III

## Master System

- Rambo III
- Golden Axe
- Paper Boy
- Gaunlet
- Double Dragon II
- G. P. Mónaco
- Impossible Mission
- Gran Prix
- Pac Manía
- Indiana Jones

*Llamá, votá y participá por*
***1 Master System II***
*obsequio de GAMELAND S.A.*
*Distribuidor de SEGA para Argentina*

*Votando podés ganar estos juegos*

*Ninja I*
*1942*
*Road Fighter*
*Golf*
*Tennis*
*Macross*
*Wrecking Crew*
*Super Mario Bros*
*Sky Kid*
*Final Mission*
*Predator*
*Adventure Island II*
*Simpson I*
*Los Picapiedras*
*Ju Ju Legend*
*World Cup Soccer*
*Bug's Bunny*
*Attack of the killer tomatoes*
*High Speed*
*Super off Road*

*Obsequios de Bit Argentina*

## PC

- Tetris I
- Black Out
- Double Dragon II
- Arkanoid
- Indiana Jones III
- Dragon´s Lair
- Prince of Persia
- Prehistorik
- Indianápolis 500
- Test Drive III

*llamá y concursá por*
***Un juego a elección***
*Los 20 ganadores podrán elegir 1 título del catálogo de ENANO SOFT*

## TOP TEN

**951-6239**

**Llamá de lunes a viernes de 17 a 18 hs. y votá por tu juego predilecto.**

El sorteo de los obsequios se realizará con los llamados recibidos hasta el día miércoles 15 de julio. Los llamados posteriores a esta fecha formarán parte de la próxima edición de este ranking

**Action Games**
Agradece a
**BIT Argentina**
**Gameland S.A.**
**Enano Soft**
por la colaboración prestada para la realización de este evento.

# THE SIMPSONS




**NUEVAMENTE LOS SIMPSON ESTAN EN NUESTRAS PAGINAS. EN ESTA NUEVA AVENTURA BART GANA UN CONCURSO DE ARTE EN SPRINGFIELD. SU PREMIO: VISITAR CUATRO LUGARES DEL MUNDO CON SU FAMILIA. PERO TODO ES UNA TRAMPA DEL ASQUEROSO MONTGOMERY BURNS, JEFE DE HOMER SIMPSON EN LA USINA NUCLEAR. BURNS TRUCHO EL RESULTADO DEL CONCURSO PARA HACER QUE LOS SIMPSON VIAJARAN, Y TAL VEZ NO VOLVIERAN MAS. ESTE JUEGO ES MAS FACIL QUE EL ANTERIOR PERO DE TODOS MODOS TE OBLIGARA A SUDAR LA CAMISETA. ACTION GAMES TE MUESTRA ALGUNOS TRUCOS PARA ACOMPAÑAR A BART VS. EL MUNDO**

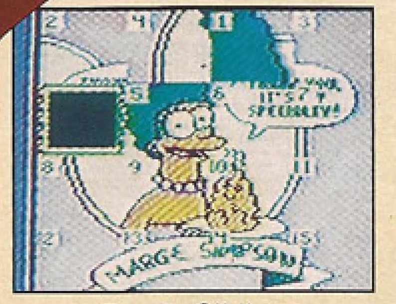


## ITINERARIO

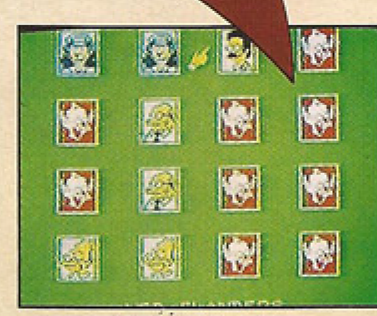



Las fases del juego tienen el siguiente orden: China, Polo Norte, Egipto y Hollywood. Dentro de cada fase podés hacer las subfases con símbolos en blanco en el orden que quieras. Te recomendamos que empieces siempre por las que dan menos premios ya que en éstas no perdés nada. El Exit está donde se encuentra el jefe.

# CHINA



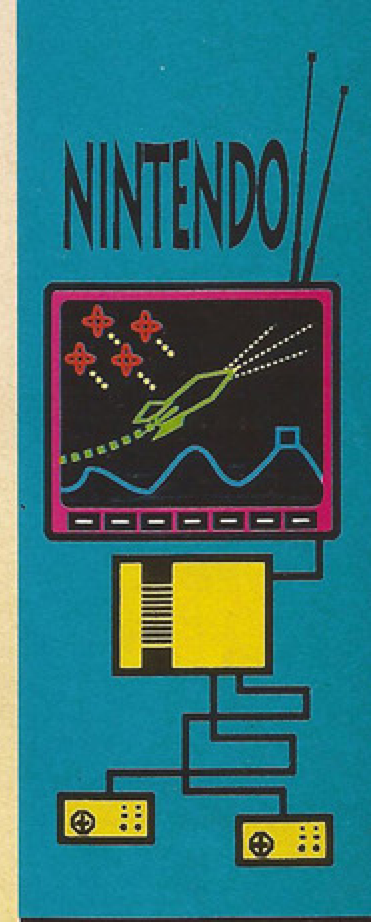

*Puzzle Sliding*
Es una especie de rompecabezas en el que tenés que ordenar las piezas de acuerdo con sus números. Comenzá de atrás para adelante, o sea: es más fácil empezar por la pieza 15.



*Match Cards*
Es solamente un juego de memoria en el que tenés que encontrar los pares de figuras. Da 4 krustys.



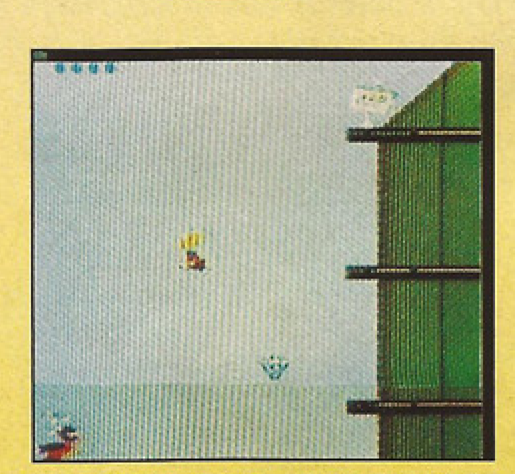

*Simpson Trivia*
Si sos un crack con el inglés y no te perdés ninguno de los programas de los Simpson, te va a ser fácil acertar la prueba que te propone aquí el juego. Las preguntas son sobre hechos de los episodios de los dibujitos animados, como "¿Quién es el médico de la familia?" Respuesta: Dr. Hibbart. Ahora, si no pescás mucho de inglés ni ves los dibujitos, no te creas que te va a ser fácil: el juego tiene decenas de preguntas, y no se repiten con facilidad. Si pasás bien esta parte ganás 3 krustys.




ESTRATEGIA

## CHINA JUNK

En esta fase, Bart recorrerá los rincones de un gran velero en busca de algunas cosas. No vas a tener mucha dificultad en encontrarlas. El miembro de la familia que Bart encuentra aquí es Maggie, en la punta izquierda del barco. Tocala y surgirá el primer premio Krusty del juego.



*Cuando tomes la carita del Bartman, en una de las velas del lado izquierdo, salí volando hacia arriba y hacia la izquierda hasta perder de vista el barco. Podés encontrar algunos diamantes en el cielo.*

## GREAT WALL

En su skate infalible, Bart baja por la Muralla China esquivando los agujeros y recogiendo cosas en el camino. Una prueba para tu habilidad.



*Entrando por la puerta izquierda, volvés al comienzo de la fase y tenés la oportunidad de tomar las cosas que no conseguiste la primera vez. La puerta derecha lleva al final.*

*EXIT*
El jefe de esta fase es un chino inofensivo. Tirale solamente cuando el abanico esté cerrado. Si se te acaban las municiones, tomá las bolsitas que caen del cielo para reabastecerte.

En el juego vas a encontrar 8 cosas diferentes. El diamante grande da una vida; el diamante chico, puntos; cada 15 cabezas de Krusty tenés una vida; las bolsitas dan 10 tiros; la cabeza del Bartman da el poder temporario de volar; el vasito restaura un nivel del medidor de energía; la cabeza del Jebediah da invencibilidad temporaria. La última cosa son los premios Krusty, dejados por los miembros de la familia cada vez que Bart los toca. Estos premios aumentan la cuenta final de puntos.

## NORTH POLE

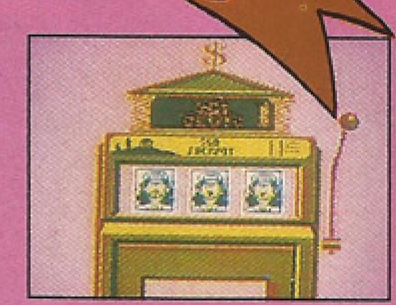
### ICE CAVE

Esta caverna tiene muchas oportunidades y trampas. Explorá todos los rincones, corredores y agujeros: es allí donde están las cosas. Al comienzo de la fase, vas a pasar por dos grietas en el suelo, de donde salen copos de nieve. No te distraigas: quedate parado delante, esperando las cabezas de Krusty que salen junto con los copos de nieve. En la segunda grieta, el premio es una vida.



Igloo Shell

Este jueguito se parece al viejo truco de encontrar la piedrita debajo de la cáscara de nuez. Mirá bien los iglús y tratá de adivinar en cuál de ellos está el Krusty.



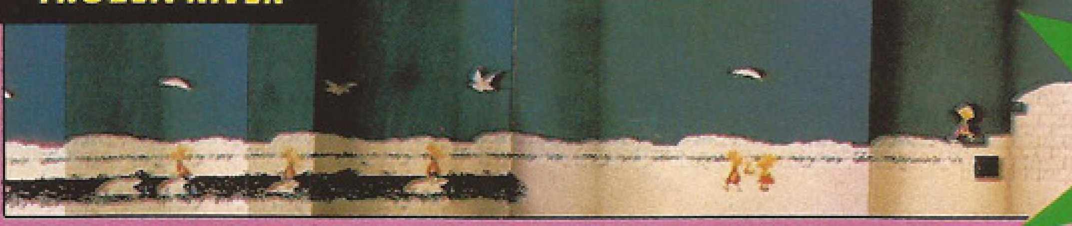
Slot Machine

En esta máquina, tipo tragamonedas, intentá conseguir tres Ottos: es la única secuencia que da 4 Krustys.



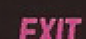
La única manera de pasar es usando las burbujas. No podés pisarlas cuando estén pequeñas, ni cuando son muy grandes.

### FROZEN RIVER



Hacé una balsa con el bloque de hielo para atravesar el río congelado. Basta saltar una o dos veces sobre él para comenzar a andar. Para mantenerlo en movimiento, es necesario seguir saltando. El botón Direccional debe quedar para arriba.

EL IGLU NO ES DE ADORNO: TIRALE Y DESCUBRIRAS UN NUEVO PREMIO KRUSTY.





**EXIT**
El jefe de la fase juega a las escondidas en los agujeros. Saltá sobre la cabeza del mismo.

## EGIPTO

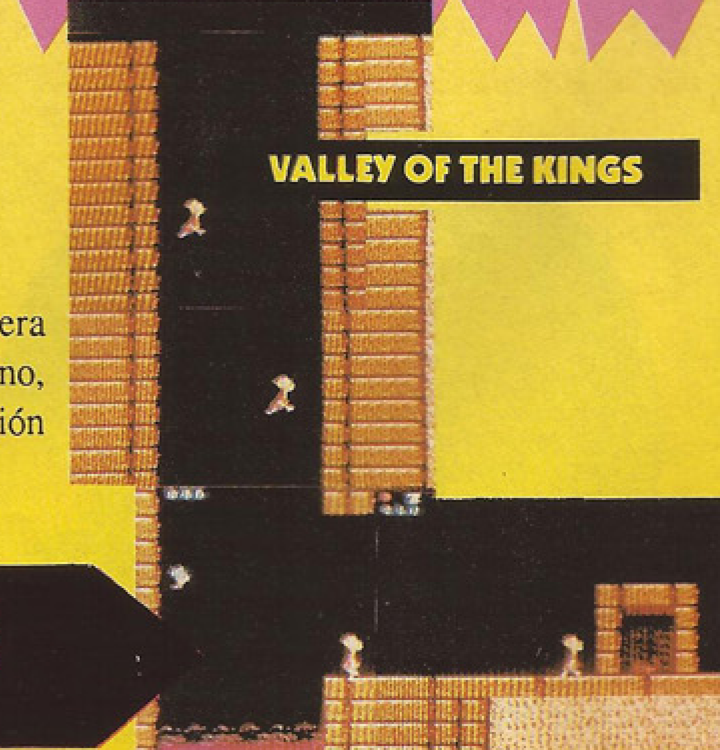
### EGYPT GREAT PYRAMID



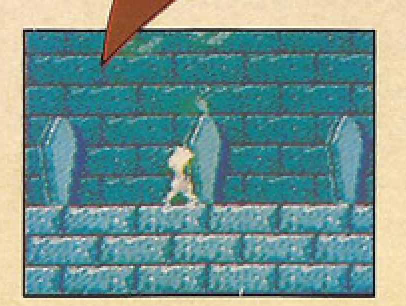
Vas a escalar la pirámide por el lado de afuera hasta encontrar el pasaje para entrar. En el camino, con el poder de Bartman salí volando en dirección a la cima.

Primero caminá por las arenas del desierto hasta encontrar la entrada de la esfinge, que es un agujero. Una vez dentro hay que buscar. Entrá por la puerta de abajo: ella te llevará a otro área.

### VALLEY OF THE KINGS



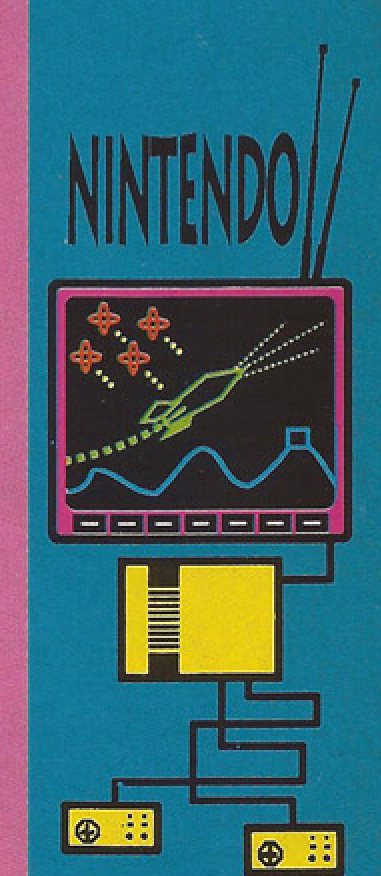
# HOLLYWOOD



*Find the Bats*
Juego en que tenés que abrir los tres cajones en el orden correcto. Ganás 3 Krustys.




*Hollywood Moe's*
Bart está parado sobre el mostrador del bar de Moe, quien le tira vasos y botellas a los pies. Saltá estos obstáculos pero no dejés de tomar los Krustys.




## SOUNDSTAGE

En este escenario tenés que subir los pisos del barco esquivando piratas y cañones.

**ESTA ES LA SALIDA DEL BARCO. SUBI HASTA ARRIBA DE TODO Y DESPUES BAJA A LA DERECHA.**

*Bart puede agarrarse al "cabello" de la esfinge. En la oreja de la esfinge hay un pasaje.*

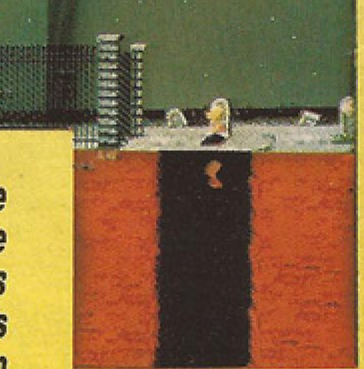


*EXIT*
*El jefe de Egipto es esa figurita de la alfombra voladora. Tomá el hilo de la alfombra y el jefe se pegará un buen porrazo.*

*Al entrar en esta zona desconocida, dirigite a la izquierda hasta el final: vas a encontrar el poder de Bartman. Tomalo, volá hacia arriba y vas a encontrar la cara de la esfinge.*



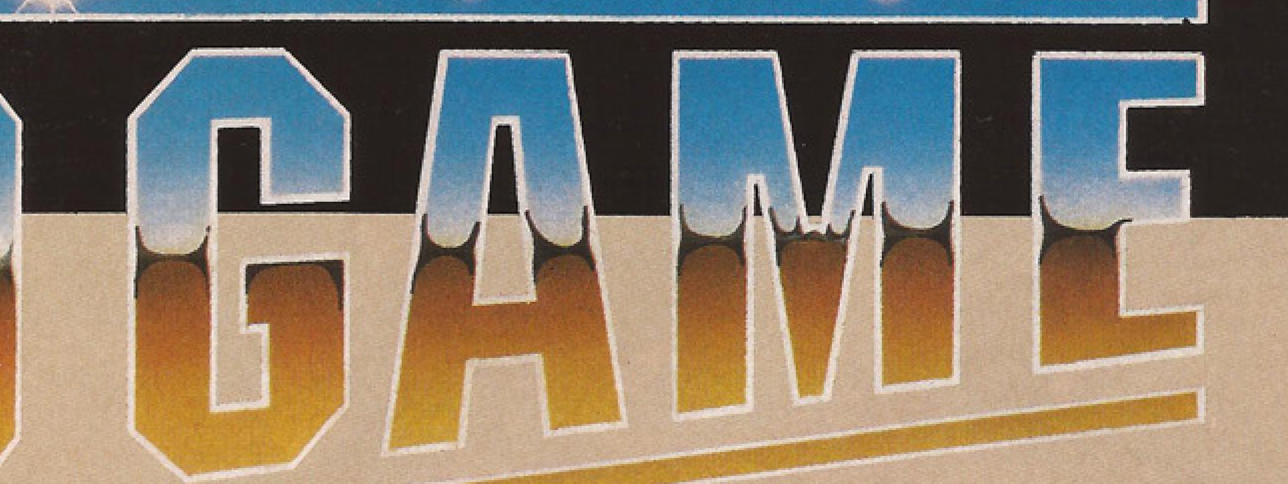


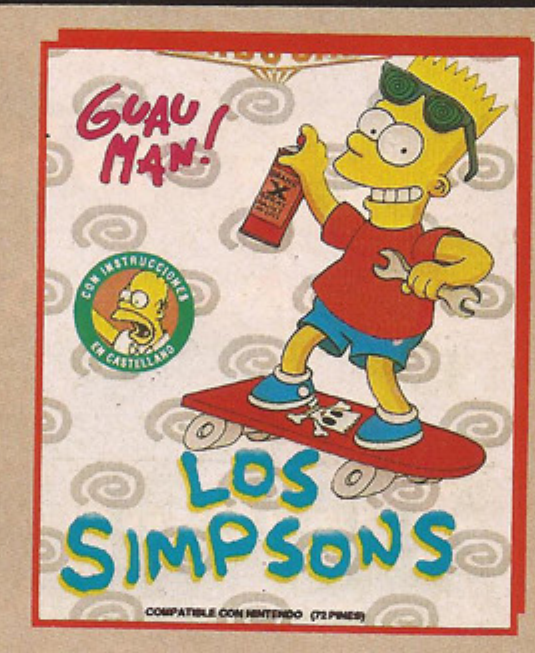
*Ahora, en este escenario de películas de terror, hay que recoger las cosas en las ramas de los árboles. Podés subirte en el tronco. Entrá en la primer tumba abierta, hay subterráneos para explorar. Atención a los cajones: son transportadores que te llevarán a lugares inexplorados.*



*EXIT*
*Llegó la hora de enfrentar al último jefe del juego. Es Eric Von Burns, primo del Dr. Burns, haciendo de director de cine. Esquivá los megáfonos que arroja y tomá todas las bolsitas de municiones que aparezcan. Tirale a la cara y decile adiós.*



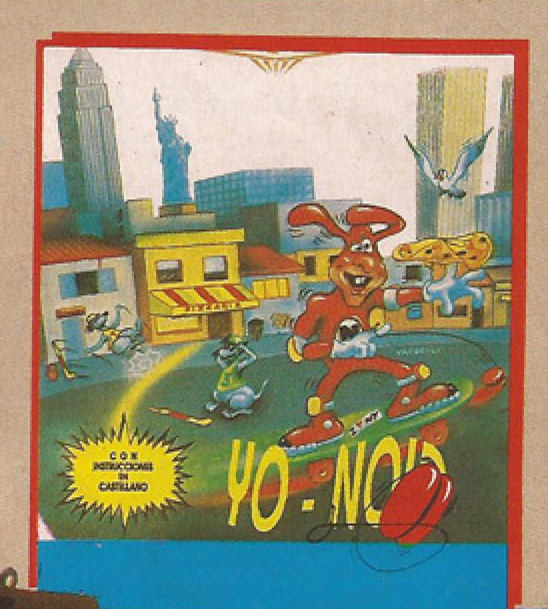

# ¡...a Está Con Vos!

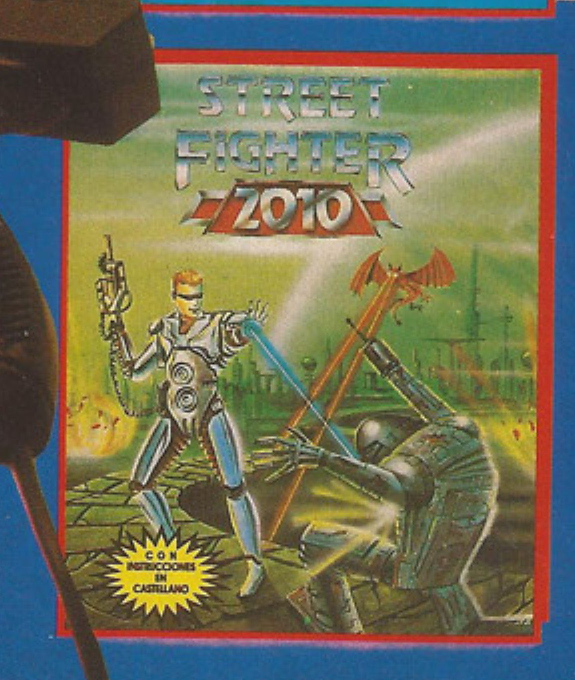



## PISTOLA LASER

La Pistola laser PVG-9000 de "TURBOGAME" trae mucho más emociones para vos.
Este accesorio opcional posee una empuñadura perfecta de alta precisión y es utilizada en ciertos juegos específicos.
Ingresá en una nueva aventura y enfrentate al peligro.




...ENDO
...PATIBLE
...rtuchos
...s y 72 vias
...OGAME"

CARTUCHO TURBO GAME
TOP GUN

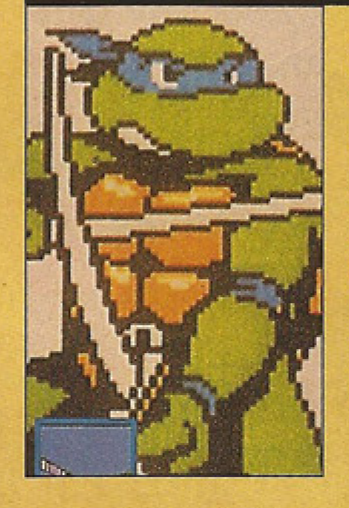
TURBO GAME

"Turbo Game" es marca registrada de La Roque S.A. Patentes en tramite.

# TEENAGE MUTANT TURTLES III

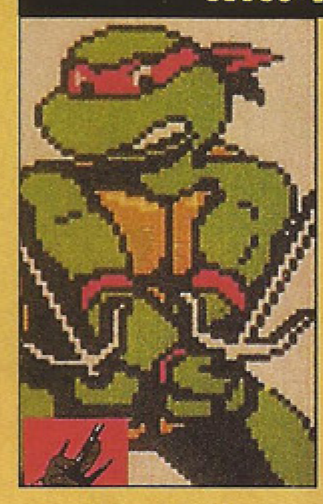
***Turtlemaníacos, valió la pena esperar. ¡La tercera aventura de las torgugas ninjas está copadísima! Gráficos de primera, músicas impactantes y una sobredosis de acción hacen de este game un serio candidato al título de juego del año para el sistema Nintendo. Hasta el famoso Cowabunga, grito de guerra del cuarteto, suena a la perfección a través de la voz digitalizada. En este episodio, el Destructor aprovecha la ausencia de las tortugas, que disfrutan de unas vacaciones en Miami, para secuestrar toda la isla de Manhattan, en Nueva York. Además de algunos enemigos ya conocidos, surgen nuevos integrantes del Foot Clan, muy bien armados y peligrosos. Pero las tortugas también están afiladísimas y tienen nuevos golpes especiales. Ahora enterate con ACTION GAMES cómo son las fases y los peligros de este juego.***

## LEONARDO



Su arma, la Katana, es rápida y tiene medio alcance. En el golpe especial, Leo gira con los brazos abiertos, como si fuera un helicóptero arrasador, y revienta todo lo que lo rodea.

## RAPHAEL



El Sai de Raphael es el arma más rápida, pero tiene corto alcance. En compensación, en el golpe especial, este luchador se transforma en un tornillo destructor capaz de alcanzar a varios enemigos.

## MICHELANGELO



Armado con sus Nunchakus, Mich tiene un ataque rápido y de medio alcance. Su golpe especial es una pirueta "estilo lucha libre" en la que usa los pies para golpear al enemigo.

## DONATELLO



Don posee el ataque menos rápido de todos, pero el alcance de su Bo es el mayor. En el golpe especial, toma impulso con un remolino y cae matando con su arma.

## AATACAR!

Estos son los comandos para los cuatro movimientos de ataque de tu tortuga:

Golpe Especial - cada tortuga responde de un modo distinto, pero el comando es el mismo: apretar A y B bien rápido y separadamente. Es el golpe más fuerte, pero consume energía.

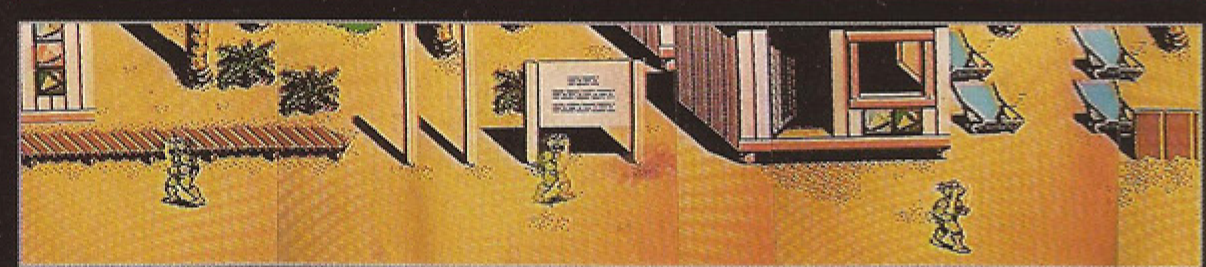
Voladora - presioná A para saltar y en el punto más alto del salto, presioná B.

Ataque con Arma - es más fuerte que la voladora. Presioná el B.

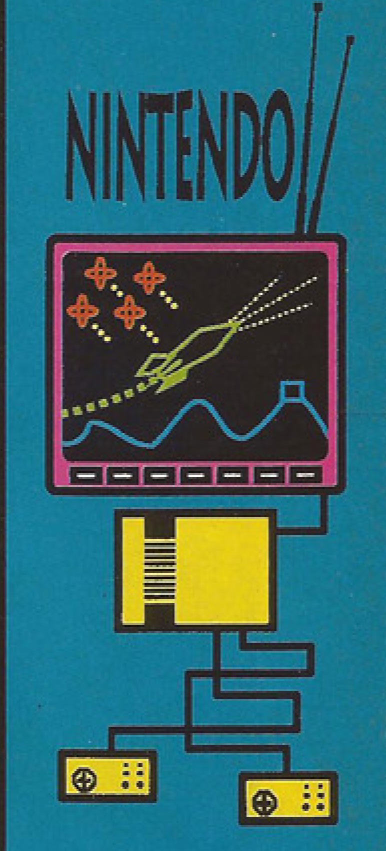
Arremetida con Arma - en este movimiento la tortuga usa su arma para lanzar lejos a su enemigo. Basta apretar ↓ y B juntos. Es un golpe que saca rápidamente al enemigo de escena, pero no lo elimina en la primera vez. Usalo cuando estés muy cercado.

# THE MANHATTAN PROJECT



El Destructor manda algunos de sus matones a Miami, donde las tortugas pasan sus vacaciones. Los malvados salen como cucarachas de todos lados: de los quioscos, de adentro de la arena, desde atrás de los carteles (ya vimos esto antes), y hasta de abajo de la plataforma de madera. Cuidado donde pisás.



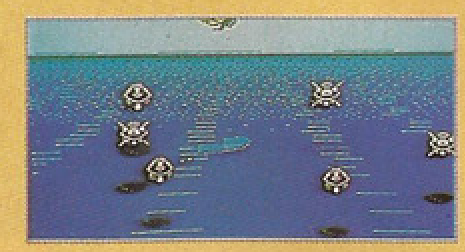
**Rock Steady**

Este malvado surge de adentro del agua con una carabina al hombro. No te quedés delante de él, ya que avanza.

## SURF LOCO



En la siguiente etapa, tu tortuga toma una tabla de surf motorizada y sale a enfrentar a un batallón de ninjas. Esta fase es semejante a la del skate en Tortugas Ninja 2. Para complicar las cosas un poco más también hay unas bombas terribles. No las dejés apoyarse contra vos.



Al final del surf, aparecen estos aparatejos; tirate una voladora encima de ellas.

## DE POLIZON EN UN BARCO

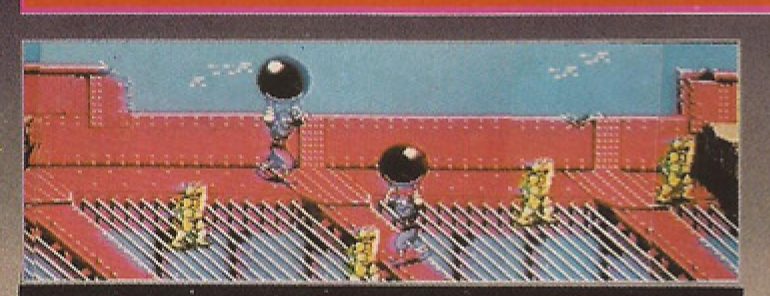


Siguiendo el rastro del Destructor, nuestra tortuga se ve obligada a subirse colada a un barco. Cañones y ametralladoras desparramadas por la cubierta van a tener a los saltos a tu tortuga.

Es un toro bravo que corre de un lado a otro de la pantalla. Atacalo por detrás y escapá.

**Groundchuck**

## EL PUENTE DEL RIO

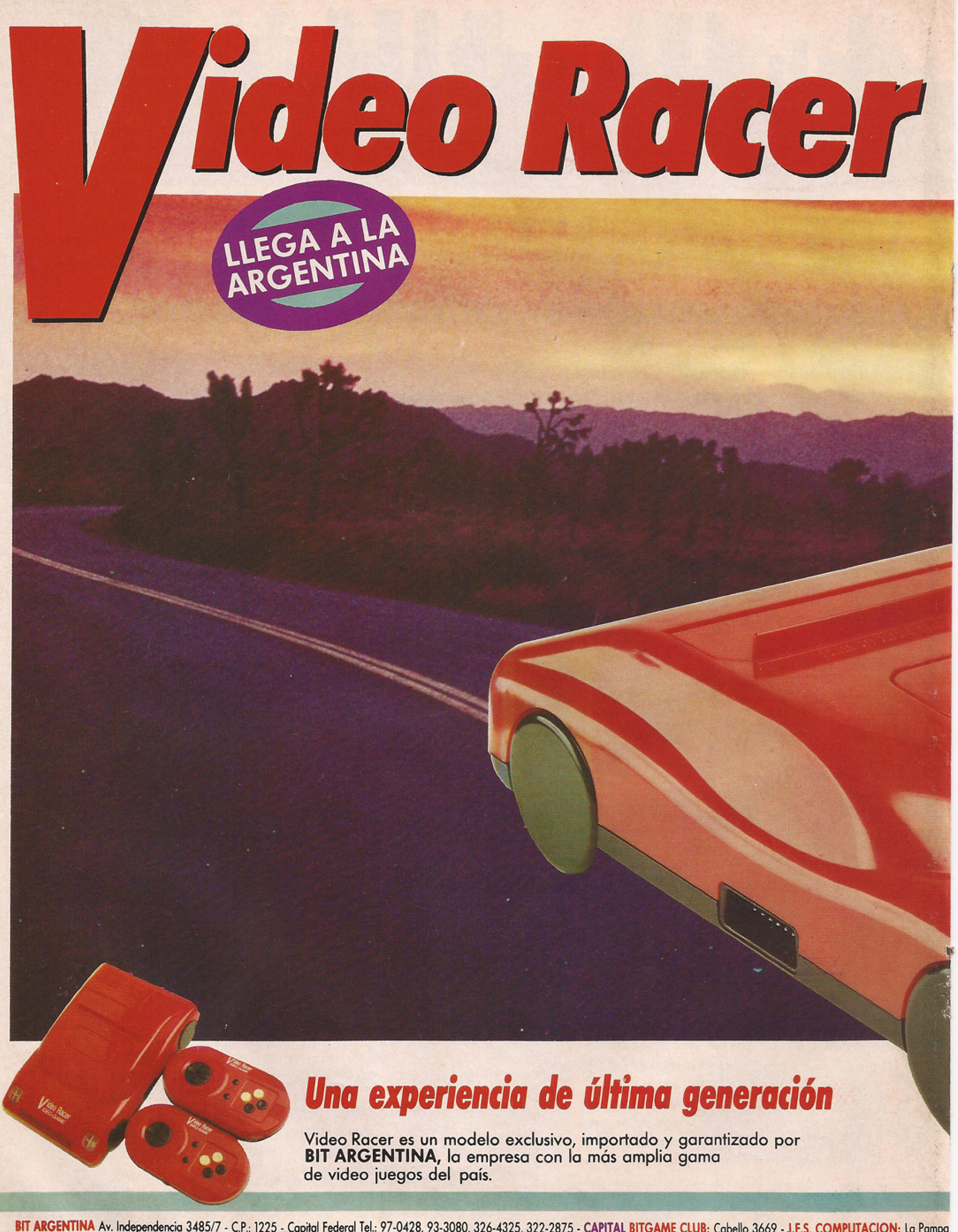


Muchos peligros: bolas gigantes (¿te acordás?), ninjas con rifles, Bebop manejando una camioneta y hasta una tortuga ninja azul (llamada Slash) te van a dar trabajo de sobra.

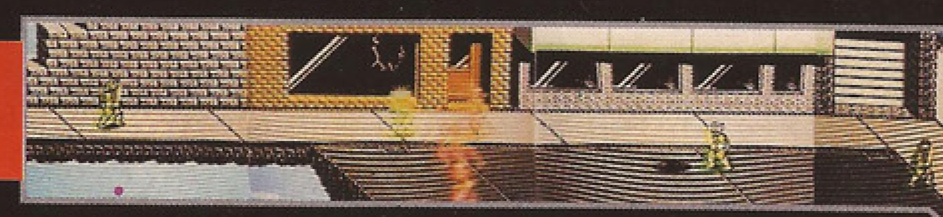


**Bebop**

Vuelve al final del puente, con un sombrero nuevo con una peligrosa bola. Cuidado con sus patadas voladoras.

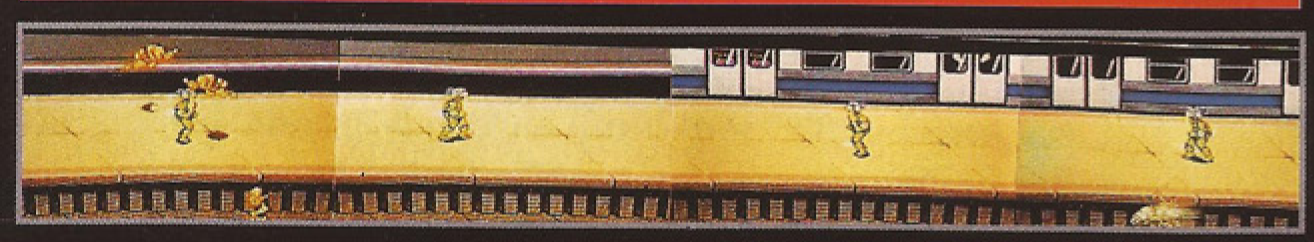

Video Racer
LLEGA A LA ARGENTINA
Video Racer VIDEO-GAME
Una experiencia de última generación
Video Racer es un modelo exclusivo, importado y garantizado por
BIT ARGENTINA, la empresa con la más amplia gama
de video juegos del país.

# CALLES DE FUEGO



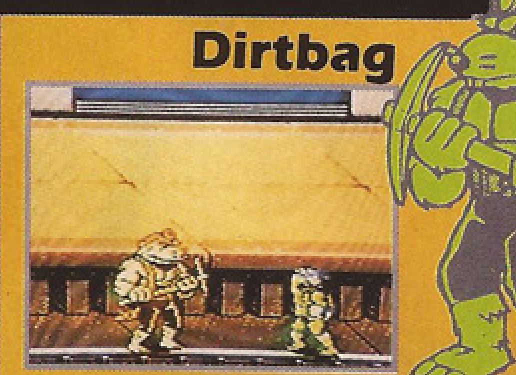
Ni te das una idea de lo que vas a encontrar en esta corta caminata por las calles de Manhattan. Ninjas que salen de las vidrieras, de las alcantarillas, de adentro de las casas, de los automóviles ... y como si fuera poco vienen barriles y bolas rodando por la calle. Cuidado: en el parque hay enemigos disfrazados de estatuas.

# EN LAS VIAS DEL PELIGRO



Cuando consigás llegar al subterráneo y pensés que todo se va a tranquilizar... ¡sorpresa! Baja de los trenes una patota de luchadores del Foot Clan. Algunos traen armas de rayos eléctricos... ¡espeluznantes! Podés saltar a las vías y acorralar a los enemigos en el centro de la pantalla.

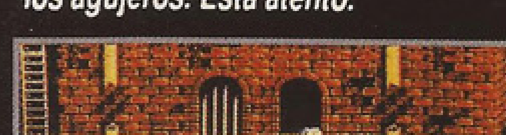
**Dirtbag**

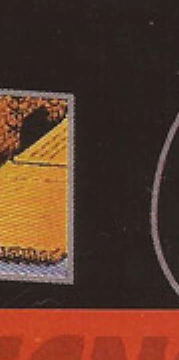


Es un ratón armado de un pico y un dispositivo de rayos láser en la cabeza. No hagás pavadas, y acorralalo también en el ángulo de la pantalla.

# CONTRA LAS RATAS DE ALBAÑAL

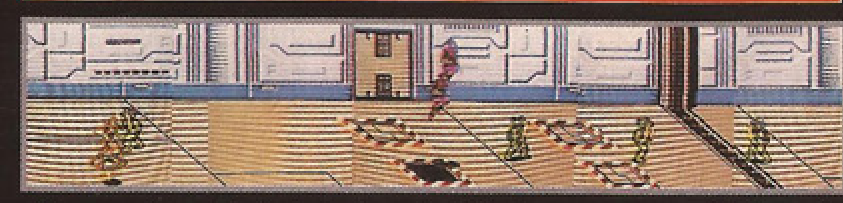
En el mundo subterráneo bajo la ciudad, te esperan muchas sorpresas. Desde el comienzo, cuidado con los caños explosivos junto a las paredes. Otra novedad aquí son las criaturas mecánicas que salen de los agujeros. Está atento.





# TECNÓDROMO





Super-reforzada, la fortaleza del Destructor es una fábrica de androides que se arrastran, caminan y vuelan. Hasta vas a tener que enfrentar el fuego cruzado de bazucas. Menos mal que tenés un pedazo de pizza ahí en el medio.



**Leatherhead**



El cocodrilo tiene tres movimientos de ataque. Hasta cuando está de costado es peligroso. La cabeza y la cola son sus puntos vulnerables.



**Rahzar**

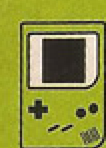
Con garras afiladas, Rahzar tratará de impedirte entrar en la otra ala del Tecnódromo. Usá patadas voladoras para confundirlo, y se quedará medio tontito.

# POR FIN EL DESTRUCTOR

Después de dejar atrás al grandulón de Rahzar tendrás que salvar a April enfrentando al Destructor en persona. No gastés todas tus energías, porque no es el final del juego. ¿Qué viene después? Lo vas a saber en las próximas ediciones de ACTION GAMES. ¡Hasta entonces!



Chicos:
Se acabaron
los días aburridos
con los video games
en sus casas.
* Llegó FROGGY®
la línea de video games
para toda la familia
* Pal-N de origen
* Con controles
desconectables
FROGGY®
FROGGY
FAMILY COMPUTER
PAC-MAN
ROBOCOP
JOYSTICK
TURBO
CALIDAD FROGGY GARANTIZADA
Distribuye y Garantiza:
BTE Electronics S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396 - (1281) Buenos Aires - Tel/Fax: 27-5983/5987



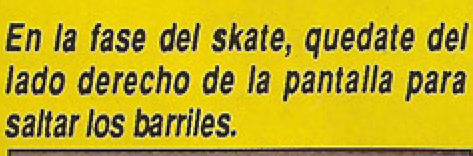
## TORTUGAS NINJA 2

¡Cowabunga! El cuarteto enmascarado una vez más, en el nuevo juego para el Game Boy, Teenage Mutant Ninja Turtles - Back From the Sewers. La mujer que ha batido el récord de secuestros, April, es (una vez más) raptada por el dúo Schredder & Krang. Vamos a las novedades del juego: podés cambiar de tortuga al completar cada nivel. Ahora, ellas también pueden caminar colgadas del techo, como Strider. Al terminar un nivel sin haber sido capturado, el personaje gana puntos extras. Entre los efectos especiales se destaca la voz digitalizada, músicas decentes y gráficos copados. En total hay seis fases: alcantarillas, skate en las calles, edificio en construcción, caverna, edificio donde está presa April y, para no perder la costumbre, Tecnódromo. ¿Se necesita más?

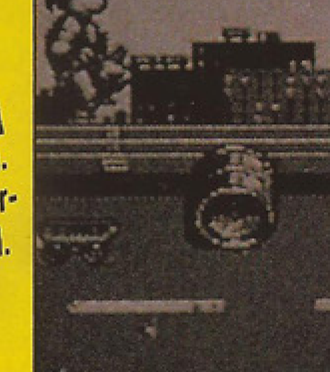


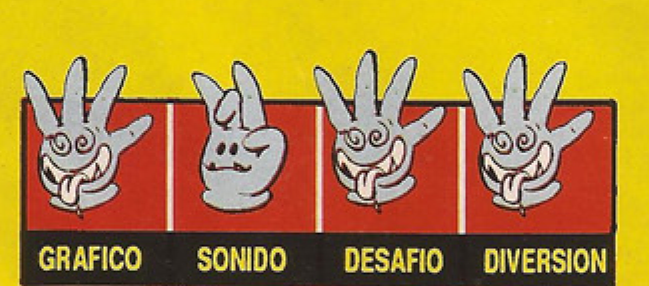
*Las tortugas se pueden colgar del techo. No te pierdas la oportunidad de probar este nuevo movimiento.*

*Derrotar a Rockstead es fácil. Bloqueá sus tiros con la superarma ninja y caé encima de él.*

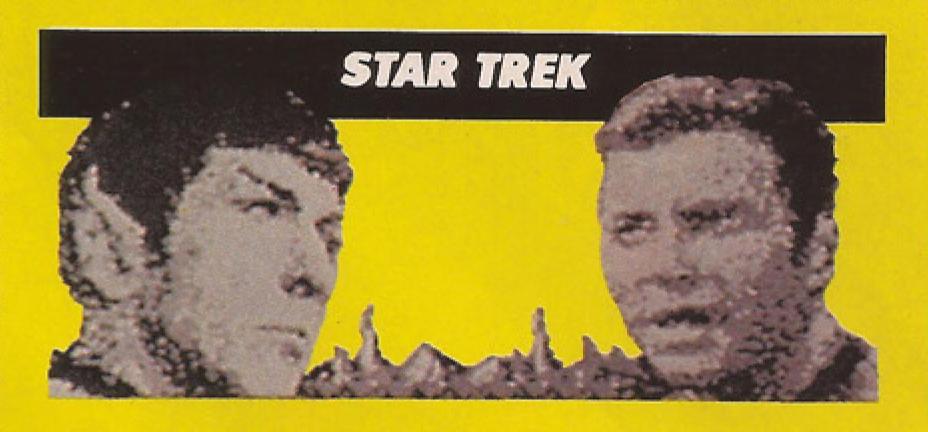


*En la fase del skate, quedate del lado derecho de la pantalla para saltar los barriles.*






## STAR TREK

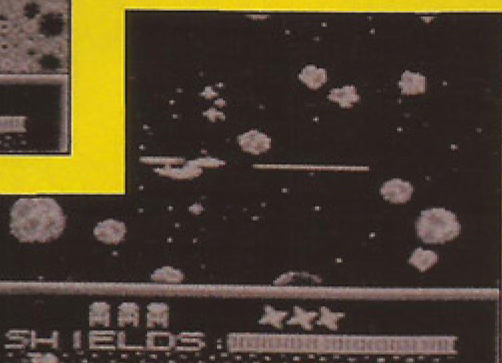


Se puede criticar a Game Boy por su pantallita blanca y negra pero nadie discute que sus juegos son sensacionales. Star Trek es uno de ellos. El juego está dividido en dos partes. En la primera, el Enterprise cruza el espacio lleno de peligros, como amebas intergalácticas gigantes, naves del Imperio Klingon y lluvias de asteroides. Si consigue pasar por todo esto, el jugador debe enviar integrantes de la tripulación a explorar un planeta desconocido. Misión: estudiar las formas de vida y localizar las piezas para el montaje de una superarma, la Proto Matter Fusion. Hay que encontrar 12 piezas, distribuidas en tres mundos. El juego está copado. Probalo.




*Al pasar cerca de una ameba, usá la supervelocidad.*

*El primer desafío con que te encontrás es un campo de asteroides.*





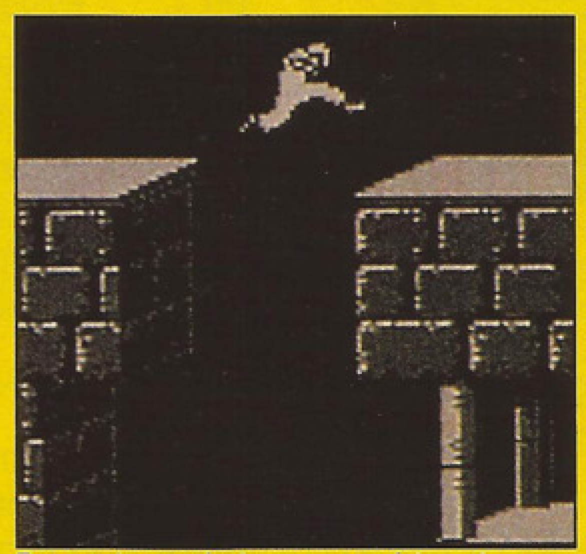


*Otra etapa copada es la guerra espacial contra las naves Klingon.*

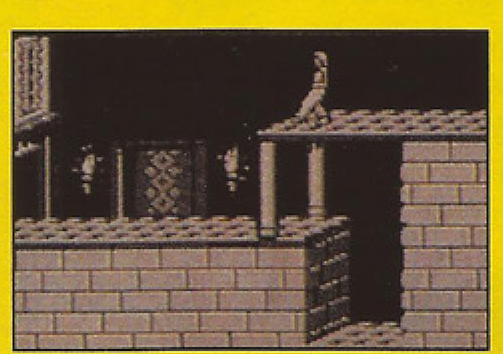


## PRINCE OF PERSIA

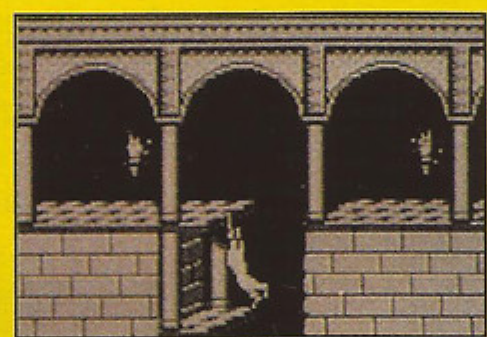
De las computadoras al Game Boy: Prince of Persia fue lanzado en enero en los Estados Unidos. La historia del juego ya es famosa: el sultán de Persia sale de viaje y el tirano Jaffar toma el trono. El malvado da un ultimátum a la bella princesa del reino: o se casa con él o muere. Un temerario prisionero del castillo se entera del perverso plan y sale corriendo a salvar a la princesa ... sólo tiene una hora para evitar lo peor. El jugador también tiene solamente 60 minutos exactos para concluir la misión pero felizmente existen contraseñas ("passwords") para las etapas. Las salas del castillo están infectadas de guardias, trampas mortales y abismos. Si te caíste, fuiste.



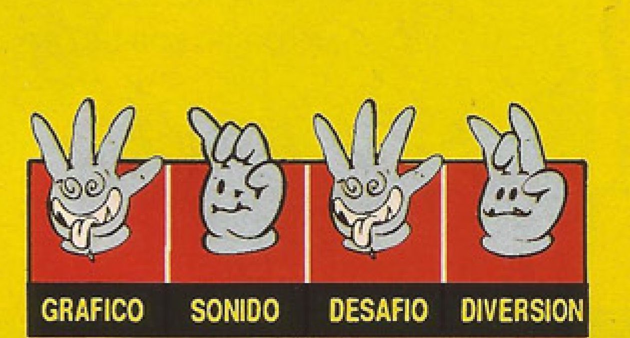
*Para saltos más largos, tomá impulso con una buena corrida y arriesgate.*



*El botón Direccional hace que el personaje camine. Presionado junto con B, camina paso a paso, cautelosamente.*



*Si te hacés el ganso y te caés en un pozo, siempre tenés la posibilidad de agarrarte del borde. Para esto, presioná A.*







PRESENTACION & TRUCOS

**Algunos trucos no salen bien la primera vez. No te dés por vencido: probá de nuevo.**

# Trucos

### HUNT FOR RED OCTOBER

Prestá atención a estos trucos que te dan mucha ventaja. Pero acordate que sólo podés usar uno por vez.

Comenzar con 25 submarinos - Con los botones A y B apretados, presioná enseguida el Select, ↑ y ↓.

Comenzar con 25 misiles - Con A y B presionados, presioná ↑ y ↓.

Comenzar con 25 Cativation Drive Fuel - Con A y B presionados, apretá Select, ← y →.

### METROID 2

Dependiendo del desempeño del jugador, este game muestra un final diferente. Podés asistir al final más impactante si conseguís eliminar a Mother Metroid en menos de dos horas y media. Difícil, pero no imposible.

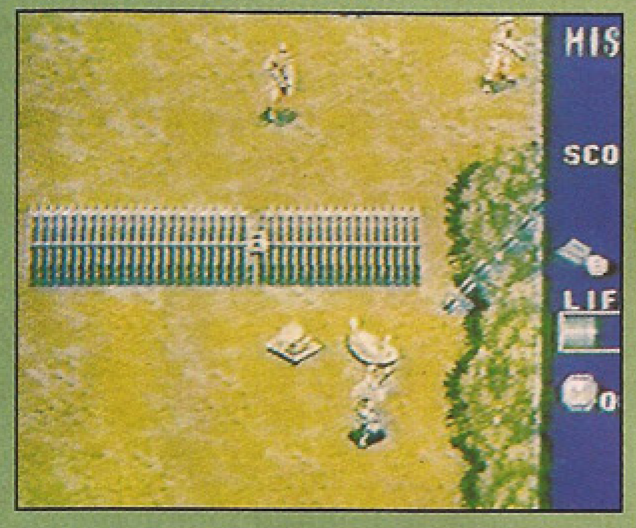
### MEGA MAN 2

Siempre que necesités recargar energías, elegí un enemigo de esos bien fáciles y despachalo. Esperá que aparezca otro en su lugar, tirale y seguí así. Repitiendo esta operación varias veces podés salir bien equipado con vidas extras, energía y más poder para tus armas.

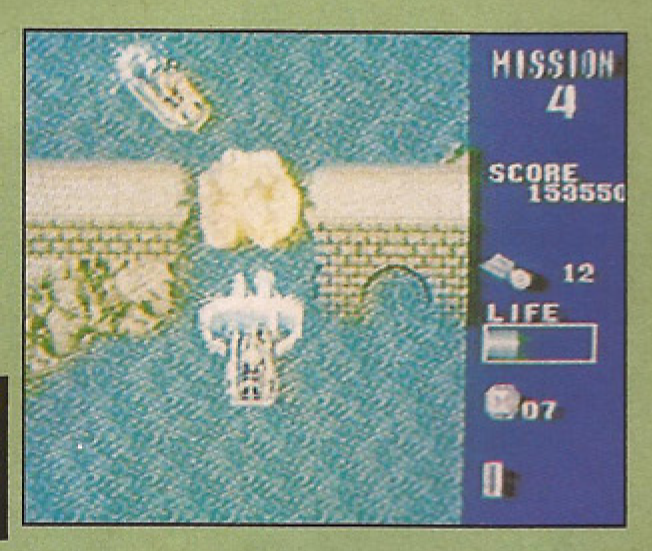





Mercs es el nombre en código de un grupo de mercenarios que son utilizados por el gobierno norteamericano en misiones secretas. En este juego, podés optar por dos versiones: Arcade, en que tu misión es rescatar al presidente de los Estados Unidos, capturado por guerrilleros, y Original, en la cual tenés que destruir misiles de largo alcance en un país llamado Quira (cualquier semejanza con Irak no es mera coincidencia). La versión Arcade no exige mucho razonamiento. Sólo hay que tirarle a todo lo que viene de frente. En la versión Original podés elegir entre cinco mercenarios diferentes, cada uno con un tipo de arma, como láser, bombas y lanzallamas.



Explorá los ángulos de todas las fases para encontrar cajones con cosas útiles. El chaleco antibalas y la máscara antigás son fundamentales.




Podés subirte a varios vehículos como barcos, overcrafts, tanques o jeeps.

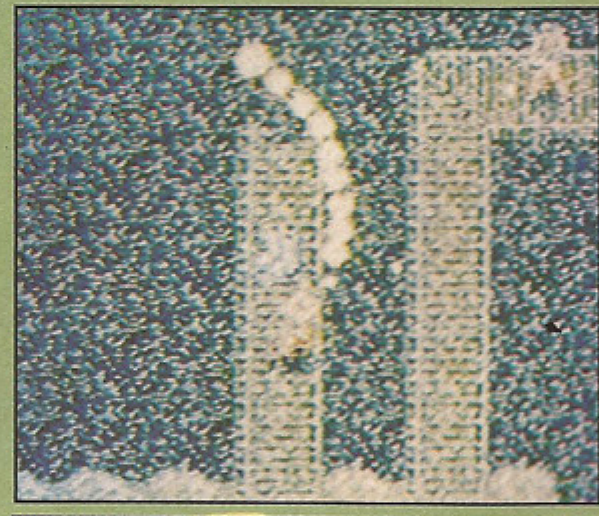
## MEDALLA, MEDALLA, MEDALLA



Tirándoles a los cajones que aparecen por el camino recogés medallas y armas. Las medallas valen dinero en ciertas tiendas especiales, en las que podés comprar cosas que aumentan tu poder de fuego y reponen tu energía.



Algunas palmeras se convierten en medallas.



Prestá atención a las cosas que podés encontrar por el camino. Cuidado con no tomar un arma más débil por error.

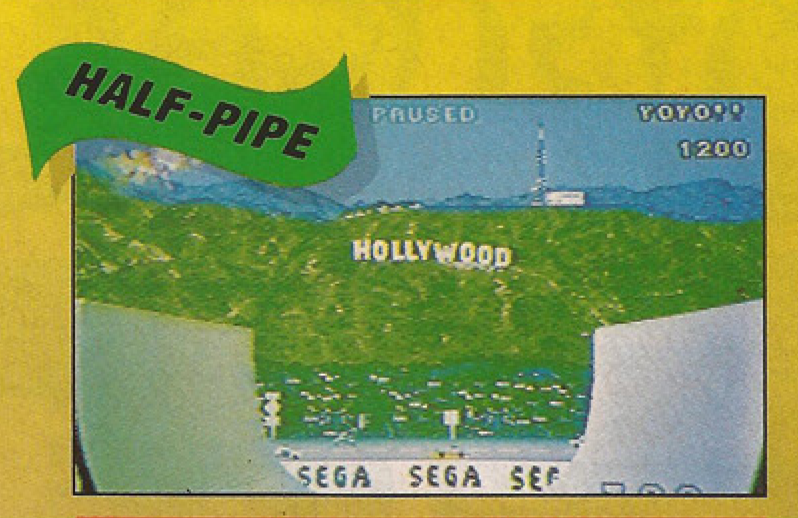


## JUEGOS DE VERANO

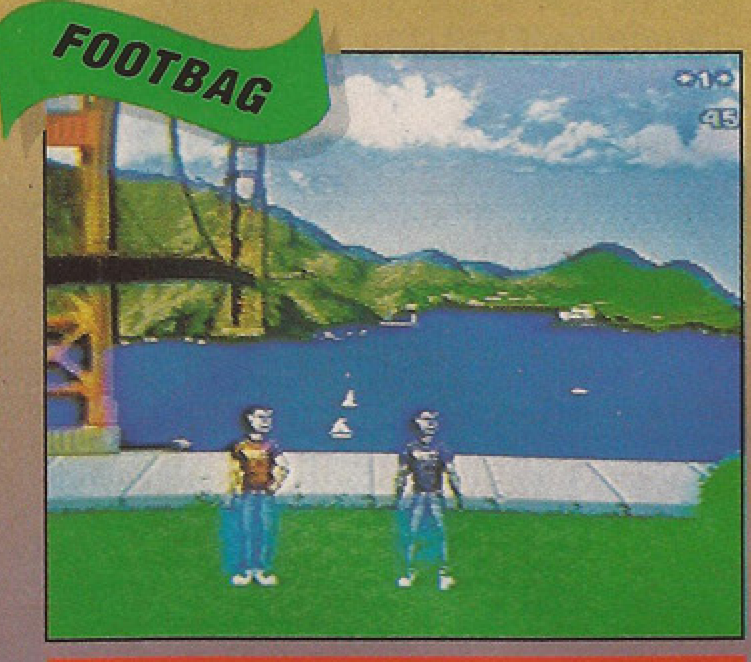
Preparen sus pulgares. El campeonato de verano para todas las estaciones está ahora en Mega Drive. Son cinco modalidades de deportes sensacionales: skate, footbag, surf, patines y BMX.

Con capacidad para nueve jugadores, Juegos de Verano, conocido en otros lugares como California Games, es ideal para fiestas. Reuní a tus amigos y hacé un torneo para ver quién es el mejor. Podés jugar en todas las modalidades o solamente en algunas.

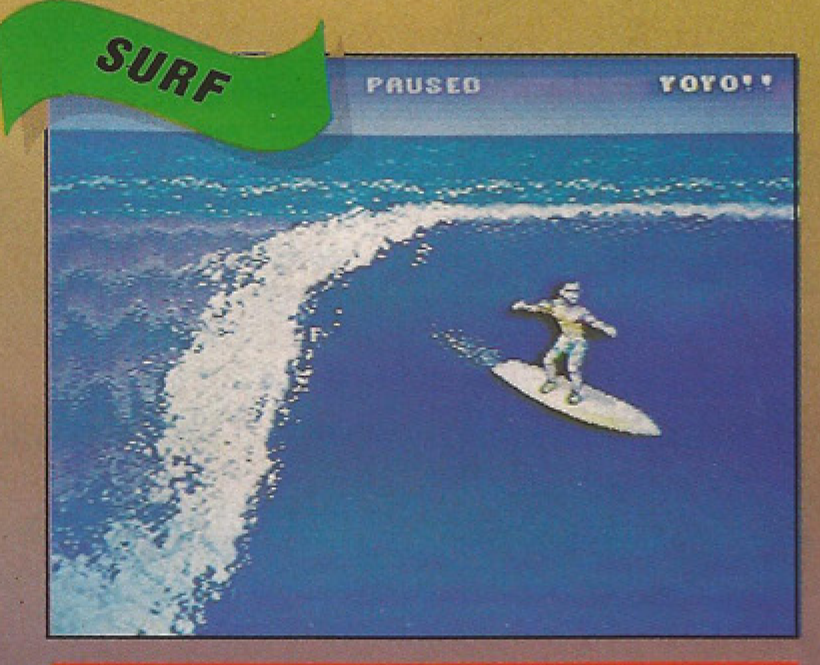
Para quien conoce Juegos de Verano, de Master System, esta versión no presentará sorpresas. Son los mismos movimientos y el mismo modo de jugar, con gráficos revisados y mejorados.



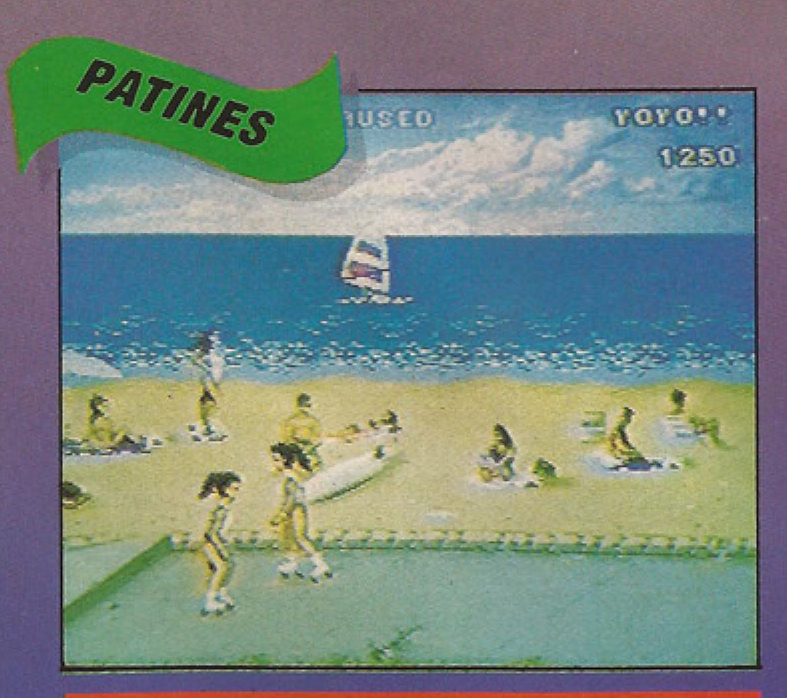

*El secreto está en hacer la vuelta en tiempo corto. Comenzá con el direccional hacia abajo.*



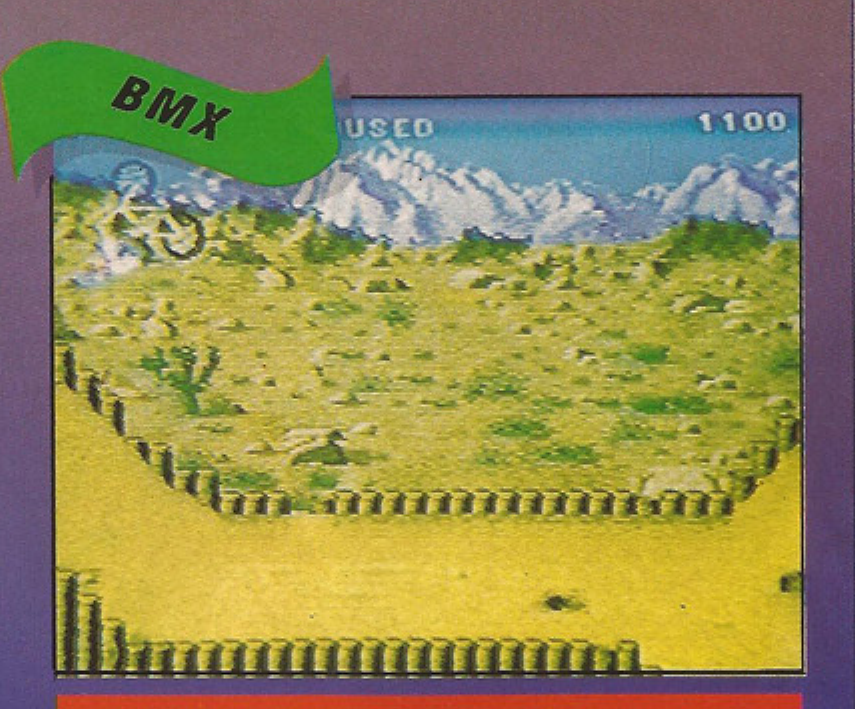

*En el Half-Pipe (media caña) y en la footbag pueden jugar dos al mismo tiempo.*



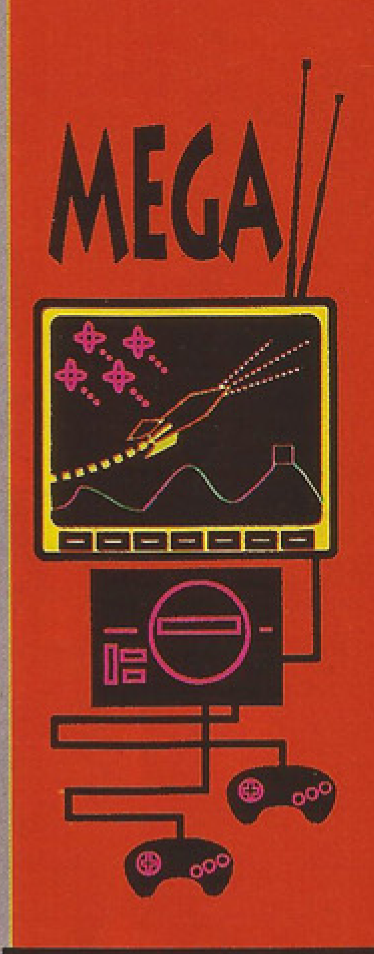

*Intentá saltar y volver a la cresta de la ola. Ganás más puntos.*




*Para escapar de las pelotas saltarinas agachate y dales un cabezazo.*

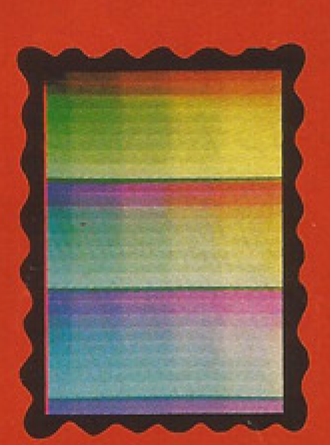



*No intentés dar saltos mortales en los saltos pequeños, podés partirte la cabeza.*




PRESENTACION & TRUCOS

## PRUEBA DE COLORES



Para que el cielo de California no aparezca nublado, Juegos de Verano trae una prueba de colores.




# Trucos

### THE IMMORTAL

Aquí están las señas para todos los niveles, excepto el final:
Nivel 2 - 757FC10006F70
Nivel 3 - 6E1EC21000E10
Nivel 4 - 465FA31001EBO
Nivel 5 - D4BFD41000EBO
Nivel 6 - BCFEF51010A41
Nivel 7 - 6B10F61010ACL

### STREETS OF RAGE

Hay varios tipos de ataques que podés usar en determinadas situaciones. Aprovechá cuando los enemigos están en número menor para usar golpes en conjunto. Usá patadas voladoras contra muchos enemigos.

### CRACK DOWN

La mayoría de los enemigos no tiran en diagonal. Aprovechá este punto débil y tirá en esta dirección. Algunos enemigos usan escudos. Derrotalos por los costados o por atrás.

### DECAPATACK

En ciertas partes del juego encontrás un trampolín rojo. Si saltás sobre él y conseguís un salto vertical perfecto, tu salud va mejorando. Hacelo hasta quedar con salud perfecta.

### CYBERBALL

No repitas la misma jugada de ataque pues el adversario sacará y cerrará el suyo.

### STRIDER

Utilizá tu poder y escalá montañas y paredes para acertarle al punto débil de tus enemigos.

MEGA

ESTRATEGIA

# VOLVER AL FUTURO PARTE III

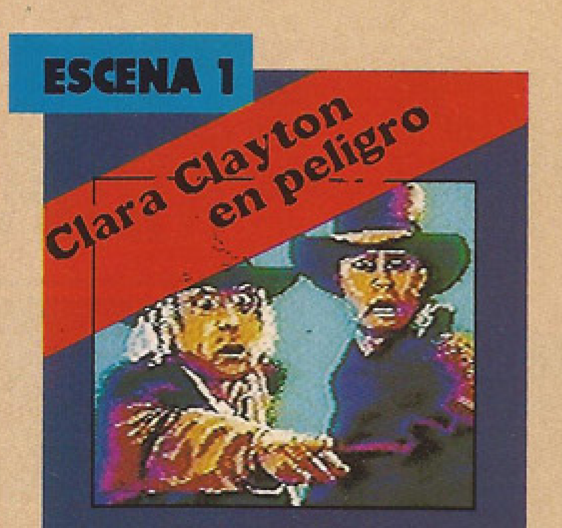
UNA VEZ MAS MARTIN McFLY Y DOC BRAUN ESTAN EN APRIETOS. LA MAQUINA DEL TIEMPO LOS LLEVO AL VIEJO OESTE. LA DUPLA PRECISARA MUCHO CORAJE Y DECISION PARA DETENER A TODOS LOS PISTOLEROS DEL CAMINO. LA UNICA SALIDA ES TOMAR AL TREN HACIA EL FUTURO

TREN DEL FUTURO. LA UNICA SALIDA...

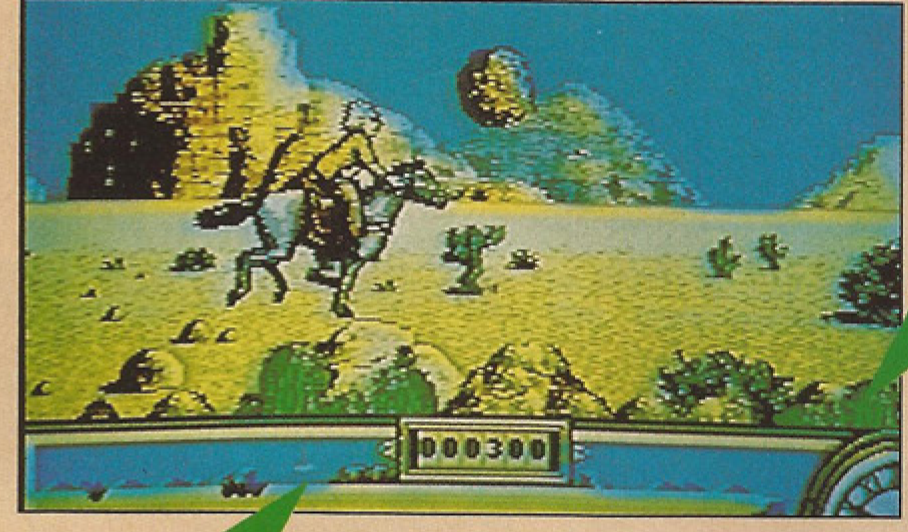


ESCENA 1

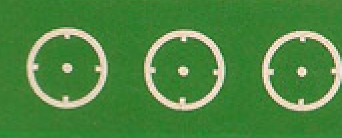
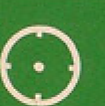
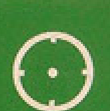
## Clara Clayton en peligro



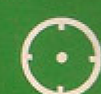
La carreta de Clara Clayton está fuera de control, en dirección al precipicio. ¿Conseguirá Doc Braun salvarla?



El mapa de persecución muestra a que distancia está Doc de la carreta de Clara

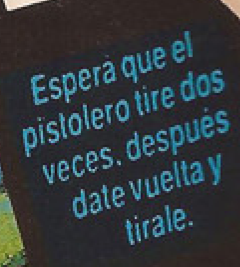
El reloj te muestra cuantas chances quedan. Doc tiene apenas tres oportunidades antes de morir.



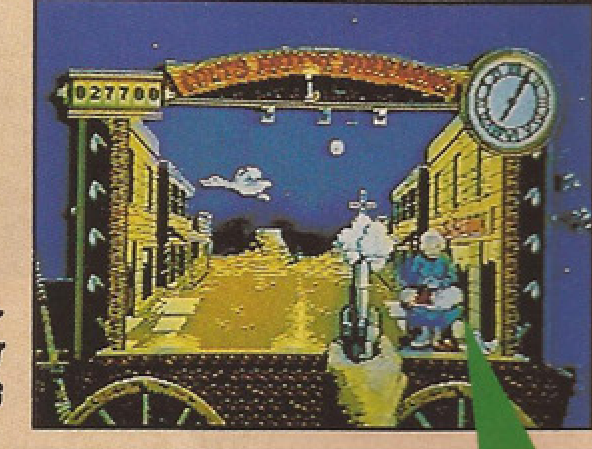


Si no podés saltar una piedra, agachá la cabeza para que pase por encima

No te olvides de saltar los agujeros cuando esten detrás de las cosas.



Espera que el pistolero tire dos veces, después date vuelta y tirale.



Tirá a todo lo que se mueva, tenés que hacer por lo menos 45 mil puntos para pasar de fase. Ah, los patos de color valen más puntos.

**CUIDADO!**

Si le pegás a la viejita perdés puntos

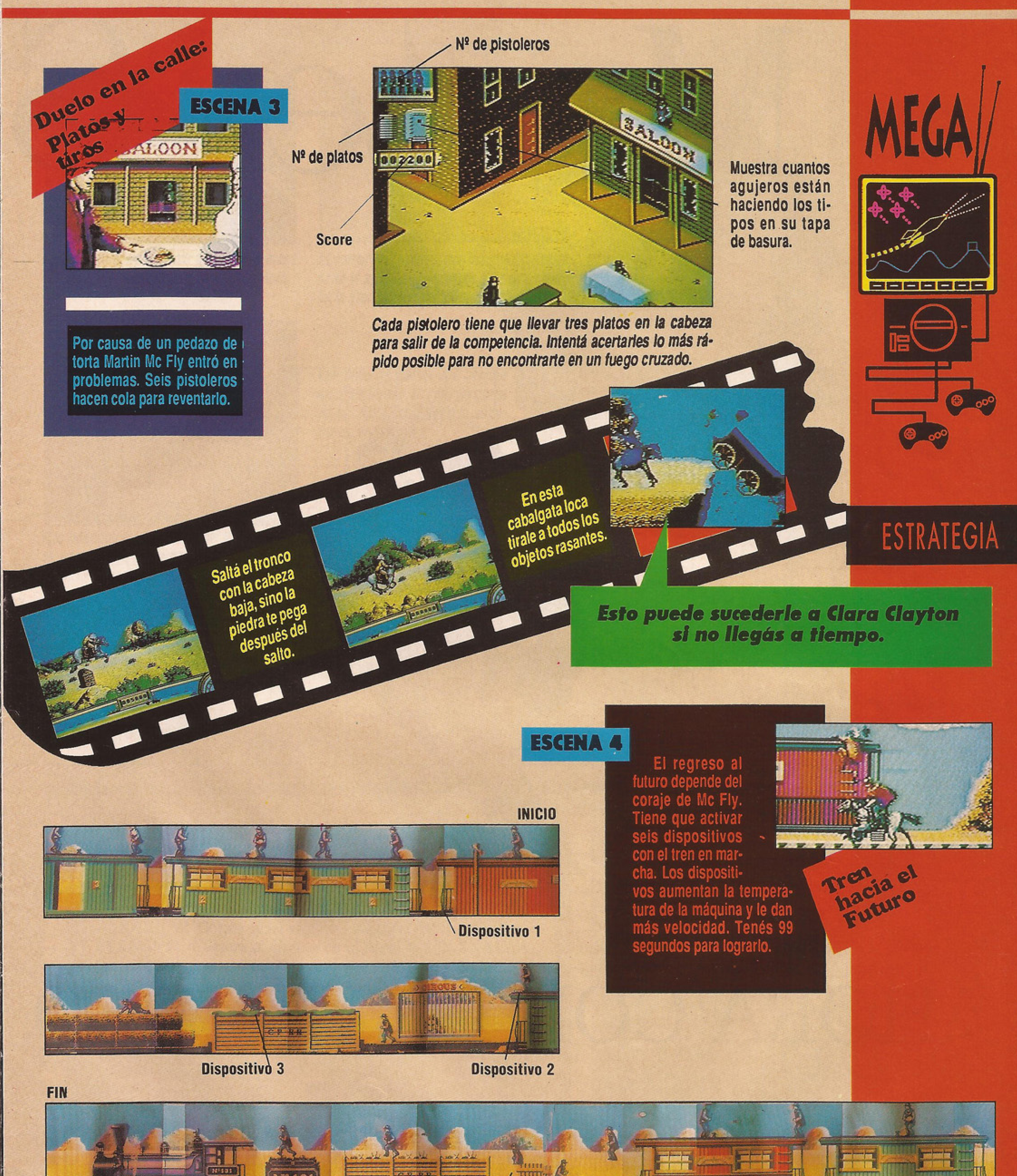
ESCENA 2

## En el Tiro al Blanco



Martin Mc Fly, ahora con el nombre falso de Clint Eastwood. es desafiado.






Por causa de un pedazo de torta Martin Mc Fly entró en problemas. Seis pistoleros hacen cola para reventarlo.

*Cada pistolero tiene que llevar tres platos en la cabeza para salir de la competencia. Intentá acertarles lo más rápido posible para no encontrarte en un fuego cruzado.*

El regreso al futuro depende del coraje de Mc Fly. Tiene que activar seis dispositivos con el tren en marcha. Los dispositivos aumentan la temperatura de la máquina y le dan más velocidad. Tenés 99 segundos para lograrlo.

# Master S

AHORA CON EL FAMOSO



# ystem® II.*



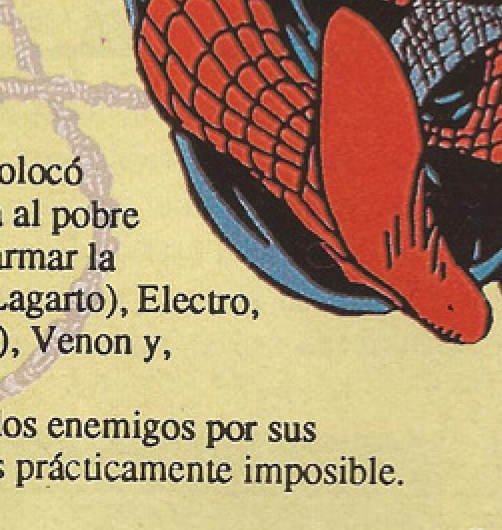

* Incluye un joystick

# ALEX KIDD EN MEMORIA

GAMELAND Distribuidor de SEGA para Argentina

Tucumán 509 1º (1049) Capital Federal - Tel-Fax 325-7093/7094

## SPIDER-MAN



La versión para el Master System de Spider-Man no es una simple copia (con menor definición) para la versión del Mega Drive.

La historia sigue siendo la misma: el Rey (King Pin) colocó una bomba en la ciudad de Nueva York y le echó la culpa al pobre Araña. Para probar su inocencia, nuestro héroe debe desarmar la bomba y enfrentar a siete villanos: Dr. Octopus, Lizard (Lagarto), Electro, Sandman (Hombre-Arena), Hobgoblin (Duende Macabro), Venon y, finalmente, el propio Rey del Crimen.

Varios trucos vuelven diferente a este juego. Atacar a los enemigos por sus costados todavía es una buena táctica pero huir de ellos es prácticamente imposible.

### SORPRESAS

En este juego ocurren cosas extrañas con el Hombre-Araña. Puede encontrar un Game Gear y detenerse para jugar un poco. El héroe también puede desaparecer de la pantalla y aparecer de uniforme negro.

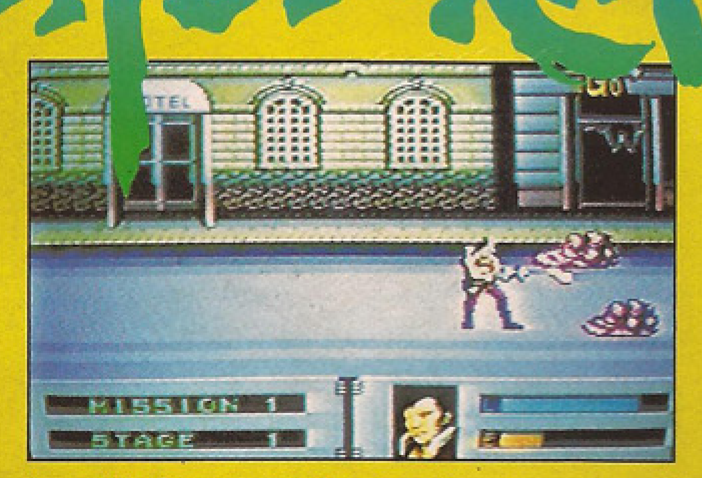
## ALIEN STORM

Presentamos la versión para el Master de este clásico de los flippers, que fue lanzado para el Mega.

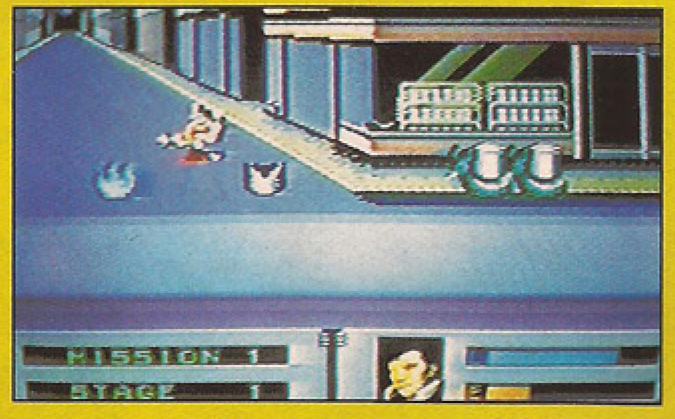
Alienígenas de las más distantes regiones del Universo llegan como una inundación a la Tierra. Sólo un hombre y un robot pueden salvar al planeta.

Cada uno de los personajes trae diferentes tipos de ataque, armas y movimientos. Elegí el que más se acerca a tu espíritu de lucha.

Con 16 fases, Alien Storm todavía tiene tres opciones de juego.




*Los alienígenas pueden transformarse en cualquier cosa, de objetos a seres humanos. Preste atención a cualquier cosa que se mueva en la pantalla.*




*Durante algún ataque, algunos enemigos alcanzados se vuelven cabezas voladoras que se convierten en cápsulas de energía. Destruilas a todas.*

## DYNAMITE DUKE

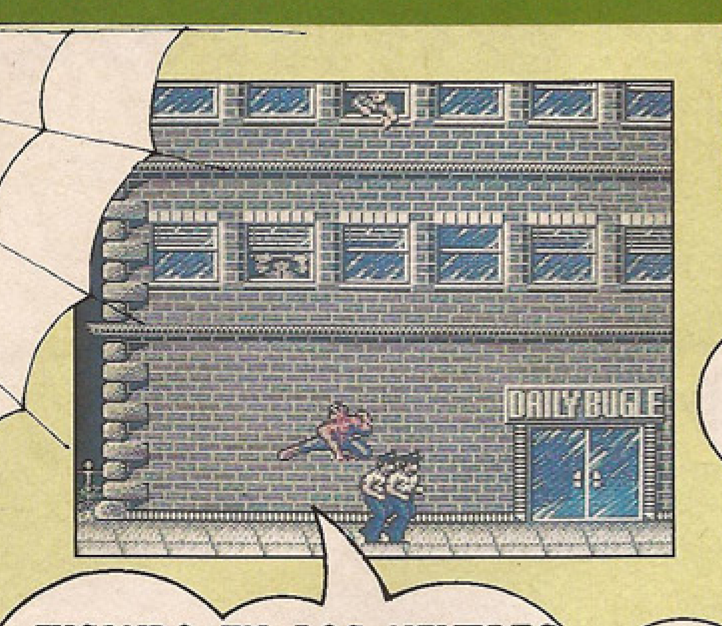
La Tierra está con los días contados. El agujero en la capa de ozono tomó proporciones gigantescas. El planeta perdió su protección contra los rayos del sol y ahora los seres humanos están muriendo quemados.

Un poderoso científico robó el proyecto de un androide que soporta los más altos niveles de radiación solar. El científico aprovechó la fórmula y montó un ejército de mutantes. Su objetivo: destruir la Tierra.

La única persona que puede detenerlo, es Duke Frederick, héroe de guerra que tiene un brazo biónico.

Después de la versiones para flippers y Mega Drive, Dynamite Duke llega para Master. Un juego que mezcla tiros y luchas pero que merecía más elaboración.



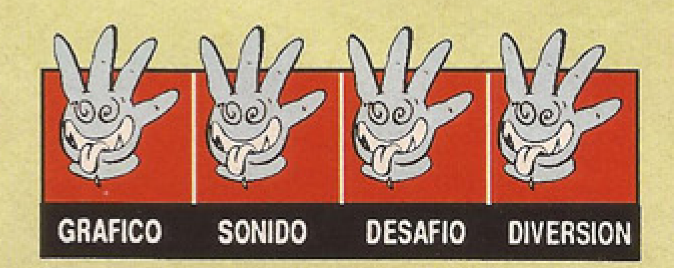


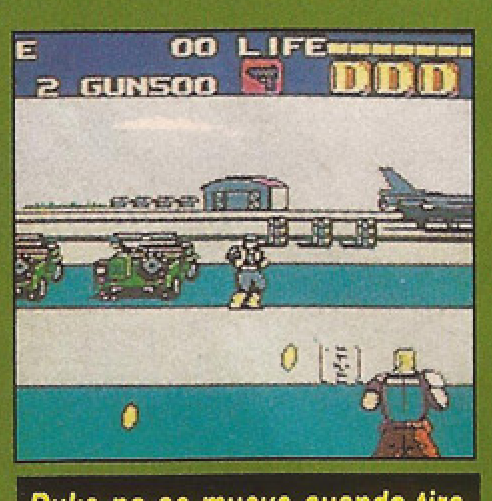
ROMPE LAS CAJAS EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA DEL ALMACEN PARA ENCONTRAR VIDAS Y FLUIDO DE TELA

JUGANDO EN LOS NIVELES "DIFFICULT" O "NIGHTMARE" (PESADILLA), PODES ROMPER LAS LAMPARAS DEL ALMACEN Y ESCONDERTE DE LOS ENEMIGOS EN LA OSCURIDAD

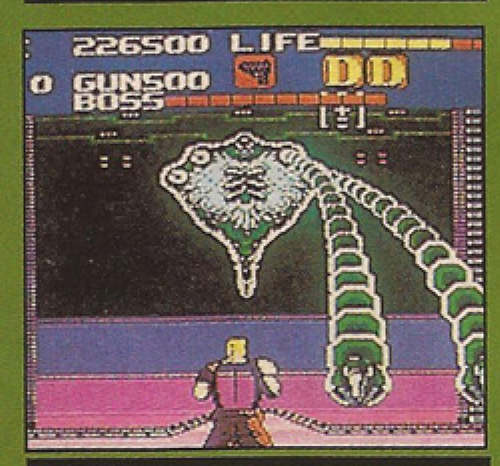



PRESENTACION & TRUCOS



*Duke no se mueve cuando tira. Ajustá la mira de tu arma antes de tirar.*



*Cuando enfrentés a los jefazos, no te quedés parado: atacá, corré, golpeá. En fin, movete.*

# Trucos

## SONIC

Para derrotar a Robotnik al final de la Bridge Zone, atacá siempre desde la plataforma del medio, después saltá hacia la plataforma que esté más lejos de él. En cuanto él tire, saltá entre las dos bolas de fuego de arriba y caé de nuevo en la plataforma del medio. Repetí hasta acabar con el villano.

## PAPER BOY

No te preocupés por el tiempo. Preocupate por atender bien a tus clientes. Tirá el diario en la caja de correspondencia y nunca en los vidrios. Pero conseguí clientela nueva rompiendo los vidrios de los vecinos de tus clientes.

## STRIDER

Para matar al segundo jefe (payaso), acercate a él, agachate y dale espadazos. En ese lugar el rayo láser no alcanza a Strider.

## BLADE EAGLE 3D

En la pantalla de presentación presioná esta secuencia en el Direccional para seleccionar fases: ↓, ←, ↑, →, ↓.

Aparecerá un número a la derecha de la pantalla. Apretá el direccional ↑ ó ↓ según la fase en que quieras empezar. Apretá el botón 1 ó 2 para comenzar.

# The Secret of Shinobi

*Joe Musashi está de vuelta. Y ahora tiene un compañero: Yamato, un Siberian Husky entrenado para destrozar a cualquier enemigo.*




## MAGIAS

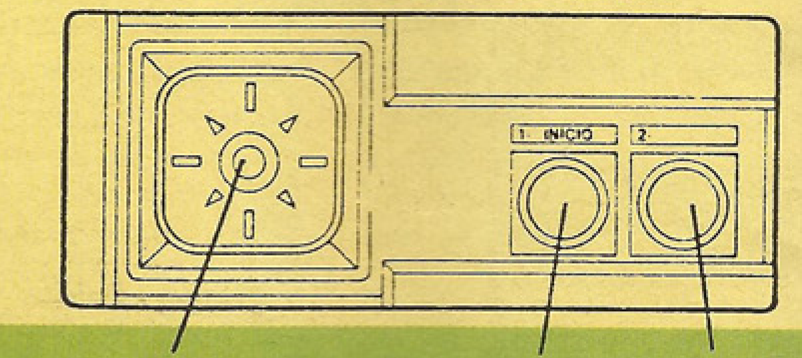
Musashi puede usar tres tipos de magia. Usalas con sabiduría.

## YAMATO

Para llamar al perro, apretá ↓ y el botón 1. Colocá la figura del perro sobre el blanco y apretá el botón 1 de nuevo para que Yamato ataque.



## MOVIMIENTOS DEL NINJA

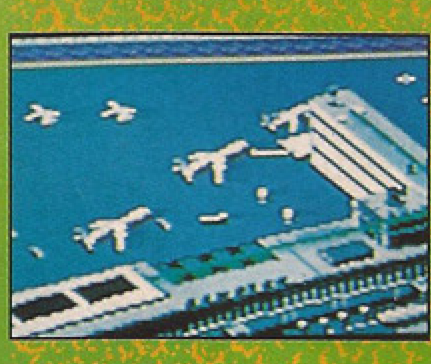


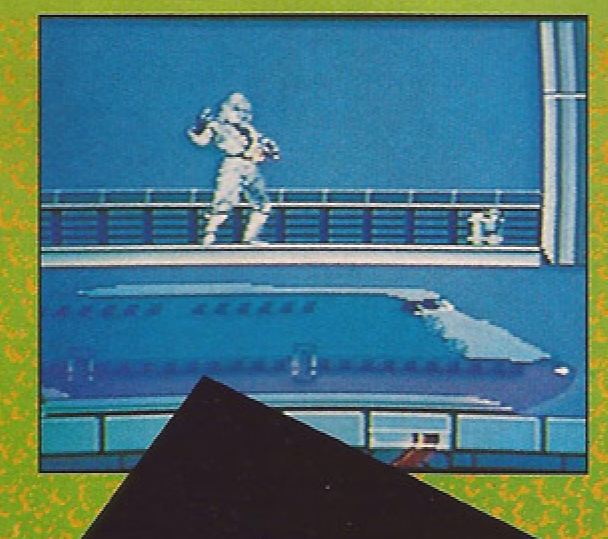

Direccional - mueve el ninja hacia cualquier dirección

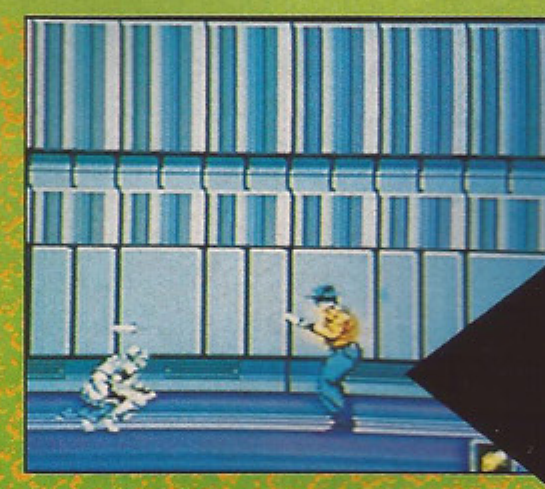
Botón 1 - llama al perro y tira shurikins ilimitados.

Botón 2 - Musashi salta. Para que el ninja dé un salto más alto, presioná este botón y ↑ .

## EN EL AEROPUERTO





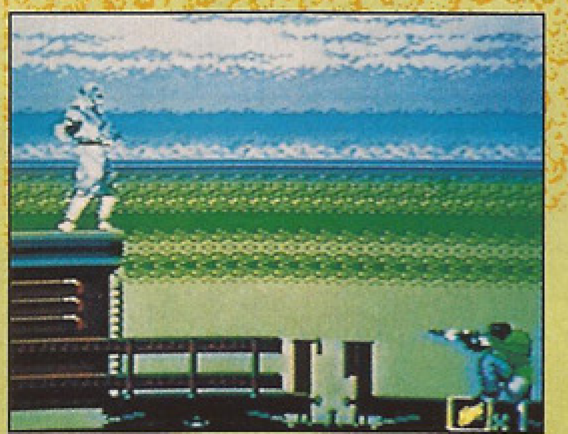


Para eliminar los enemigos armados, el ataque debe ser bajo. Agachate y acertales desde abajo.

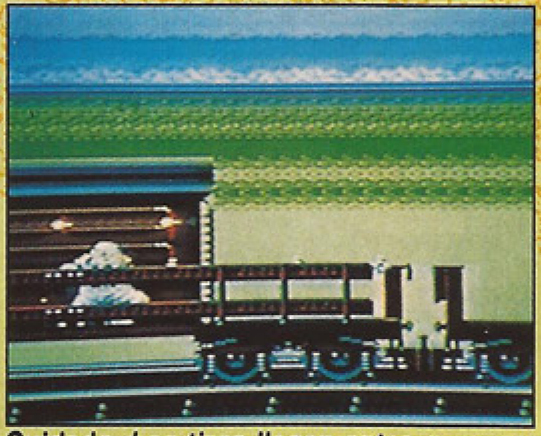
Para llegar al final de tu misión, Musashi necesita activar todas las bombas. Cada una vale mil puntos.



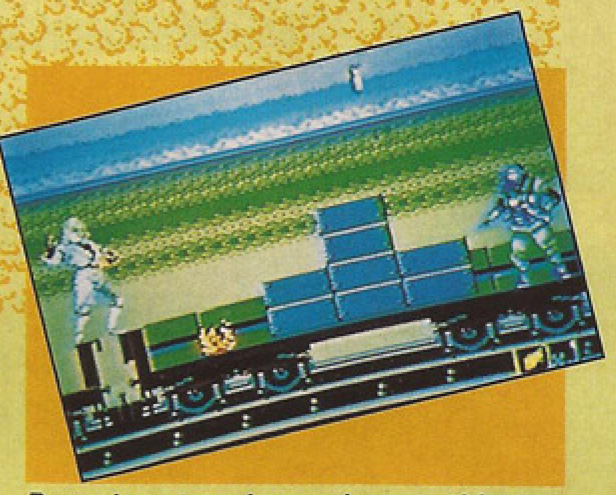
## EN EL FERROCARRIL



*Andá despacio. Llamá al adversario. En seguida descendé del vagón, agachate y tirale shurikins.*



*Cuidado. Los tiros llegan antes que veas al enemigo. Esquivá los balazos y esperá el momento justo para tirar.*



*Para derrotar al enemigo vestido con ropa de amianto, quedate en esa posición. Mantené tu atención en las bombas y tirá sin parar.*



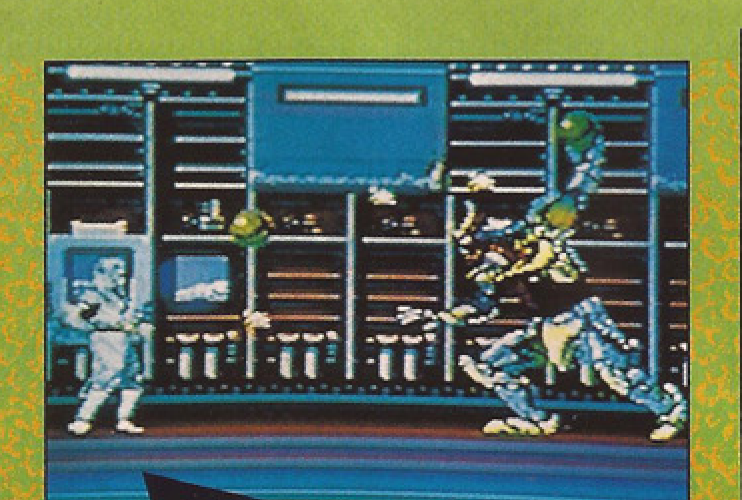

### BOSS/TREN

*Quedate bien en el ángulo izquierdo, esperando el momento exacto para tirar. Es necesario destruir el farol, punto débil del tren. El problema es esquivar el lanzallamas.*



### BONUS STAGE

*Es fácil. Quedate en el ángulo izquierdo de la pantalla pero no te apoyés en la pared. Usá el Rapid Fire y ganá una vida.*

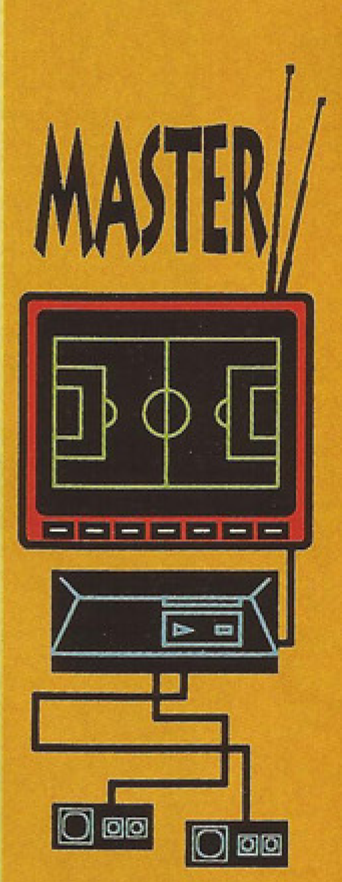


### BONUS STAGE

*En esta primera sala de "bonus", quedate en el centro de la pantalla y acertale al mayor número de enemigos posible. Así ganás una vida. No te olvidés de usar el Rapid Fire.*

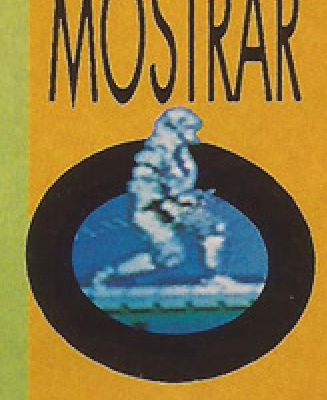
### BOSS/LAGARTO

*Dentro del avión te enfrentás al poderoso Lagarto. La primera bola mágica que él lanza pasa por encima y la segunda por abajo. Saltá la bola y tirale. Si conseguis inmovilizarlo, el Boss sólo mandará bolas por abajo.*



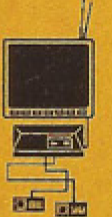
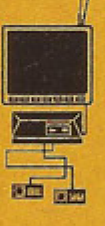



## MOSTRAR



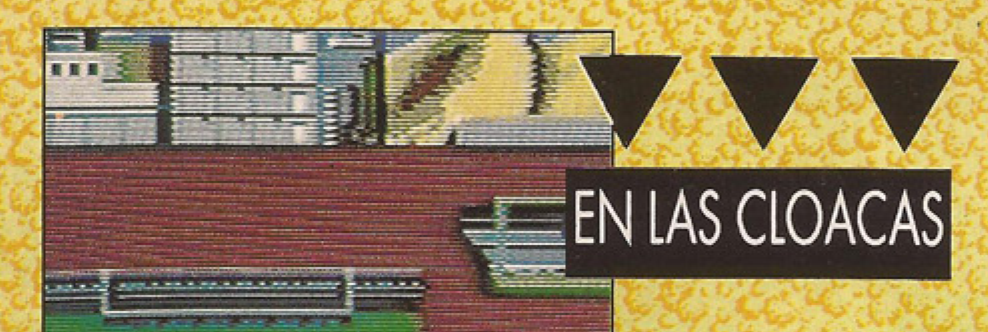
## RESPETO

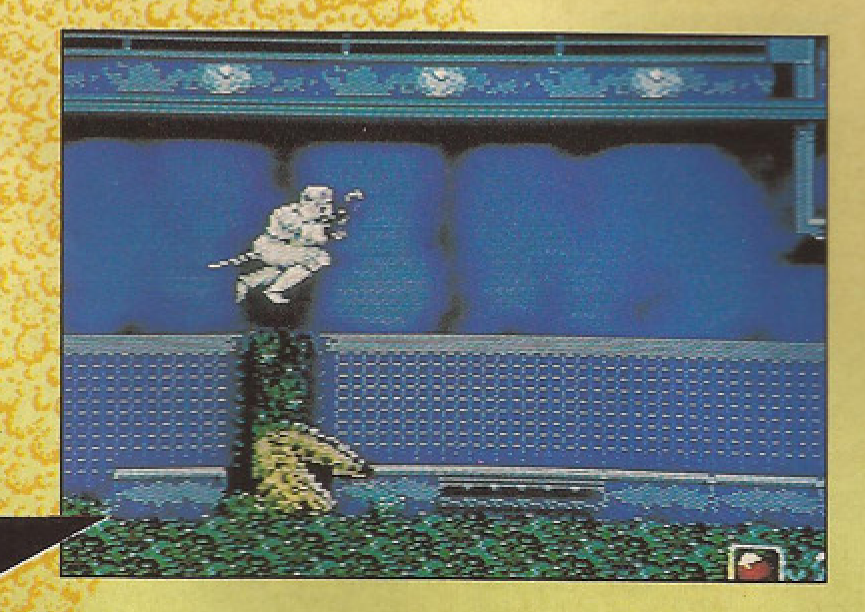
Antes de enfrentar a cada Boss, Joe Musashi hace una reverencia. Es una señal de respeto a la fuerza del enemigo.

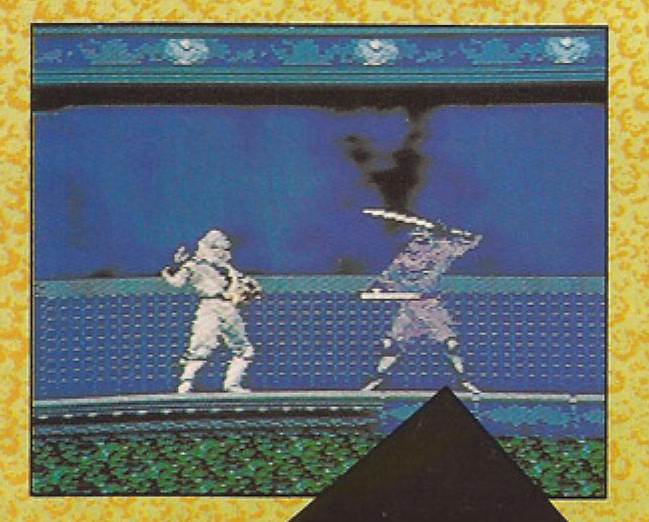


## EN LAS CLOACAS

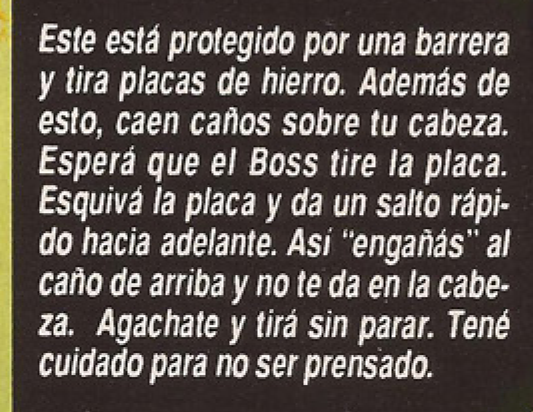




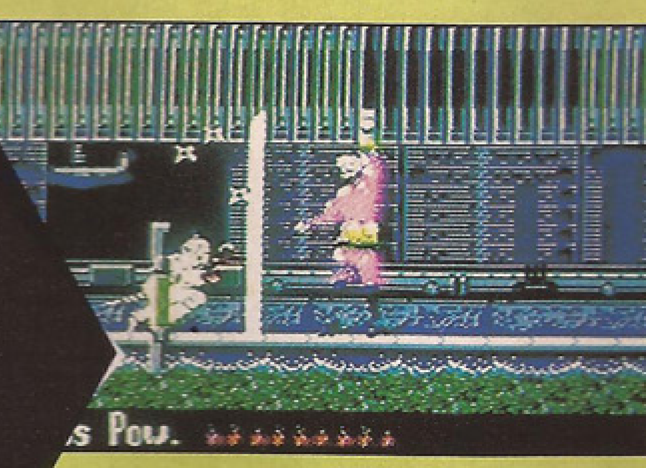
Un coletazo de este yacaré y estás listo.



Este adversario se defiende de bien. Usá todos los shurikins hasta matarlo.



Este está protegido por una barrera y tira placas de hierro. Además de esto, caen caños sobre tu cabeza. Esperá que el Boss tire la placa. Esquivá la placa y da un salto rápido hacia adelante. Así "engañás" al caño de arriba y no te da en la cabeza. Agachate y tirá sin parar. Tené cuidado para no ser prensado.



## EN LA BASE DE LANZAMIENTO

Sólo podés matar a este ninja con magia. O bien esperá que pase por encima tuyo.

Salta los ninjas que él manda. Llegá bien cerca del Boss y tirá sin parar.

SABADOS Y DOMINGOS ABIERTO TODO EL DIA

# VENTAS
## POR MAYOR Y MENOR DE CONSOLAS

*Distribuidor de BIT ARGENTINA*

- FAMILY GAME VIDEO SYSTEM
- MEGA DRIVE
- GAME GEAR
- PC ENGINE

**Y el más surtido stock de cartuchos y joysticks**

AV PUEYRREDON 1817 CAP. TEL 806-9926
ARENALES 3638 CAP. TEL 71-8527

# CENTERGAMES

DISTRIBUIDOR DE BIT ARGENTINA

La más amplia y actualizada gama en equipos, juegos y accesorios para:

- **FAMILY GAME** (Compatible NINTENDO)
- **SEGA MEGA DRIVE**
- **PC ENGINE**
- **GAME GEAR**

Asesoramiento integral
Los menores precios de plaza,
al,por MAYOR y MENOR, en:

**SANTA FE 2166 - L. 38 - MARTINEZ**
**SABADOS ABIERTO TODO EL DIA**

# Jugate...! Viví tu propia Aventura.

El Software más completo para **BITGAME**, Compatibles, **MEGADRIVE, GAME GEAR** y **PC ENGINE.**
Más de 600 posibilidades para elegir.
Acción, Ciencia Ficción, Combate, Lucha, Deportes, y Fantasía para que puedas vivir tu mejor aventura.




Av. Independencia 3485/7 (1225) Capital Federal.
Tel.: 97-0428, 93-3080, 326-4325, 322-2875.

## SONIC



Sonic está de vuelta en más de un cartucho, ahora para Game Gear. El puercoespín azul se achicó, pero no por esto se volvió más lento. El juego es hasta más difícil que la versión del Mega Drive. Sonic tiene que saltar en muchas plataformas chiquititas que se balancean de un lado a otro. Existen Continues en las fases especiales, pero no son muy fáciles de conseguir.




### NUEVOS DESAFIOS

El juego tiene quince fases, divididas en cinco zonas, algunas ya conocidas. Sonic pasa de nuevo por la Green Hill Zone, Labyrinth Zone y Scrap Brain Zone. Pero ahora tiene que pasar también por puentes quebradizos en la Bridge Zone, rodar sobre troncos en la Jungle Zone y subir en una enorme nave voladora con zonas electrificadas y cañones láser.



*Para tomar la esmeralda en Bridge Zone 1, andá hasta el comienzo del puente y volvé rápidamente antes que se caiga. Si conseguís agarrar las seis esmeraldas desparramadas por todo el juego, vas a ver un final diferente.*



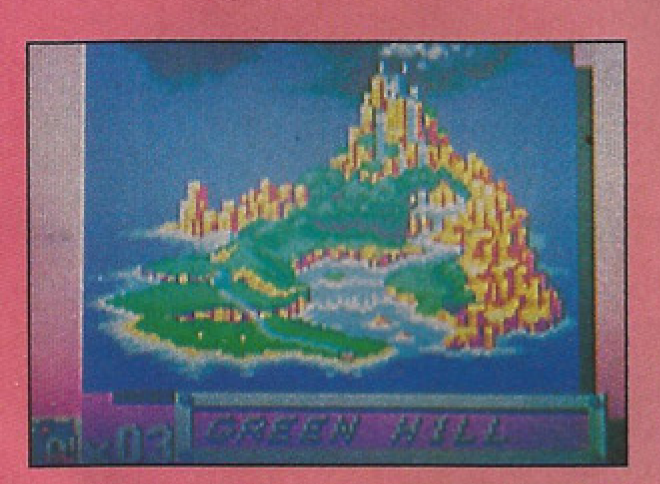
*Si conseguís más de 50 anillos en una fase, pasás a una fase especial. Con 100 argollas ganás una vida.*



*Hay un montón de anillos escondidos en la Green Hill Zone. Para vencer en las luchas con el Dr. Robotnik, estudiá bien su forma de atacar. Mantené la calma.*




*En las fases especiales, Sonic tiene que quebrar los monitores para ganar Continues y salir antes que se acabe el tiempo.*



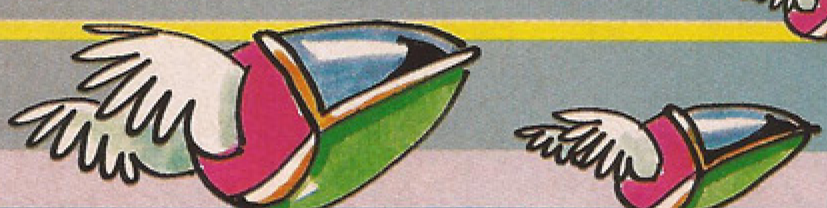

*En esta versión, un mapa te muestra el camino que recorriste.*



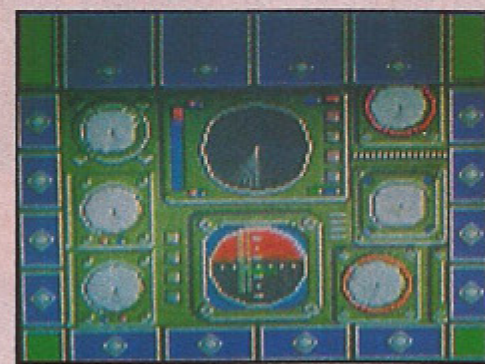

*Cuanto más rápido atravesás una fase más puntos hacés.*




*En la primera fase, enseguida del agujero con espinas hay una vida.*



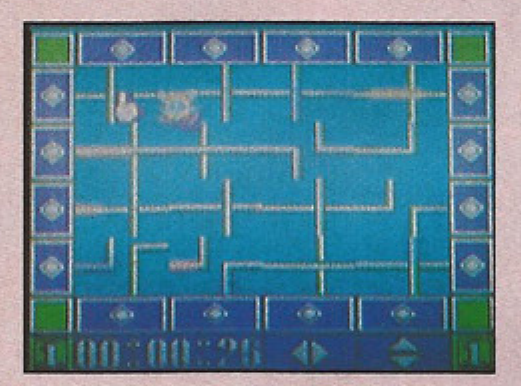
## KINETIC CONNECTION



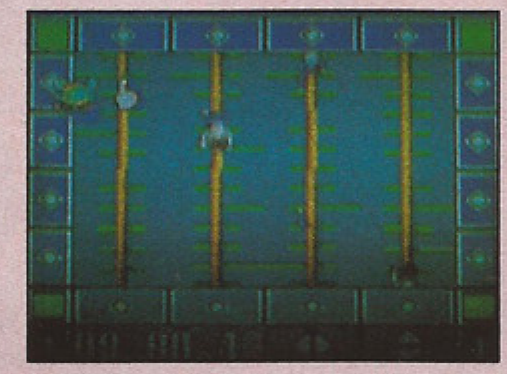
La escena más fácil de montar es la primera, el cockipt (cabina de mando) de un avión.

3

Quien ya jugó Fantasy Zone reconocerá las navecitas en la fase 2.



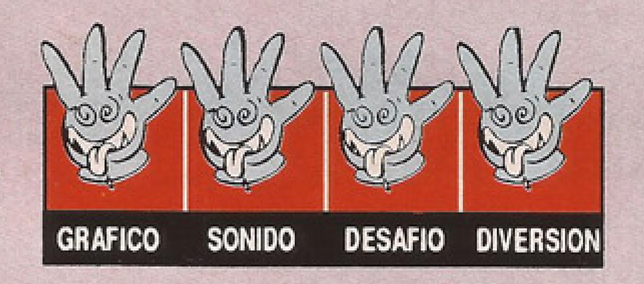
La fase Pipeline es una de las más difíciles.



Intentá acompañar el movimiento de los objetos para saber cuáles son los pedazos que se juntan.

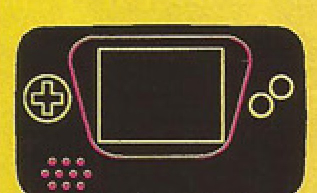
Este es un juego para los locos de los rompecabezas. Al comienzo parece imposible de jugar. Pero basta un poco de paciencia para tomarle la mano.

Son ocho dibujos que no paran de moverse. Algunos están cabeza abajo, otros del lado contrario. Si el juego está demasiado difícil, podés parar y echarle un vistazo a otra pantalla para ver la figura montada y después volver al punto donde paraste.







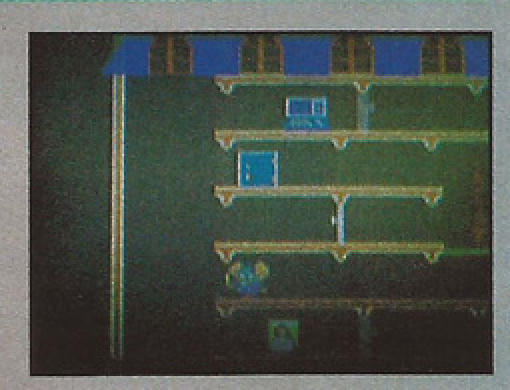


PRESENTACION & TRUCOS

## MAPPY

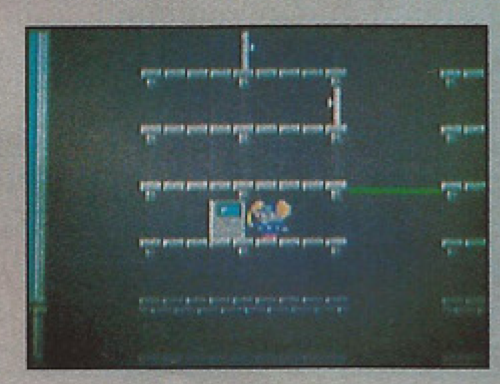
Aquí sos un ratoncito que necesita reunir todos los objetos desparramados en cada fase. Los obstáculos son varios gatitos que te esperan para un banquete.

Mappy trae tres opciones de juego: una es normal, otra más difícil y la tercera para dos jugadores. Pero, para jugar con un amigo, es necesario un Game Gear más y un cable para juego múltiple.



Intentá pasar rápido. Si demorás mucho, ellos se vuelven cada vez más rápidos.





Pasá dos fases y llegá a la etapa de "bonus". Si reunís todas las pelotas y el gatito, ganás 10.000 puntos. Para ir más rápido, da saltos cortos.




### LO QUE PODES ENCONTRAR

PUERTA PARPADEANTE - Esta puerta mata a tus enemigos con un rayo.
PUERTA NORMAL - Usala para detener a tus enemigos.
OBJETO PARPADEANTE - Multiplica su valor hasta cuatro veces.
ELASTICO - No des saltos seguidos para que el elástico no reviente.
TECHO FALSO - Pasá rápidamente para que no caiga sobre tu cabeza.
CAMPANAS - En la parte superior de la pantalla existen objetos (como las campanas), que pueden ser arrojados sobre tus enemigos con sólo tocarlos.
PORTALES - Al entrar en ellos sos teletransportado hacia una parte cualquiera de la fase.

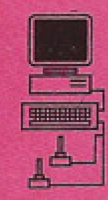
# Trucos

### SHINOBI

Para matar al jefe del Valley, saltá en la segunda piedra a la izquierda y, con el ninja rosado, no dejés de tirar bombas. El jefe va a quedar acorralado.

Para derrotar al jefe de la nave, subí en el brazo de él y tirale bombas al ninja que está sobre tu cabeza. Usá el ninja rosado.

PILOTO: Tadeo





# SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

¿Cómo sería pilotear un bombardero B-52 durante la Segunda Guerra Mundial? Si te morís por saberlo, experimentá este game. En Secret Weapons of Luftwaffe (Armas Secretas de la Luftwaffe) vas a participar de batallas aéreas que realmente ocurrieron, simuladas con increíble perfección. La dosis de fantasía de este juego está a cargo del avión GO 229 Flying Wing, aeronave en la que la Fuerza Aérea Alemana depositaba todas sus esperanzas... ya que sería invisible a los radares enemigos. Pero antes que se pudiera probar en combate, Alemania perdió la guerra y el avión no despegó de los sueños de Hitler. En el juego, por lo menos, será posible saber cómo se comporta el Flying Wing. Subite y copate piloteando esta terrible máquina.




*El juego ofrece varias opciones. Participar en batallas históricas de la Segunda Guerra es una de ellas.*



*Este es el panel de mando del GO 229, el avión "invisible" de la Luftwaffe que jamás voló en combate.*



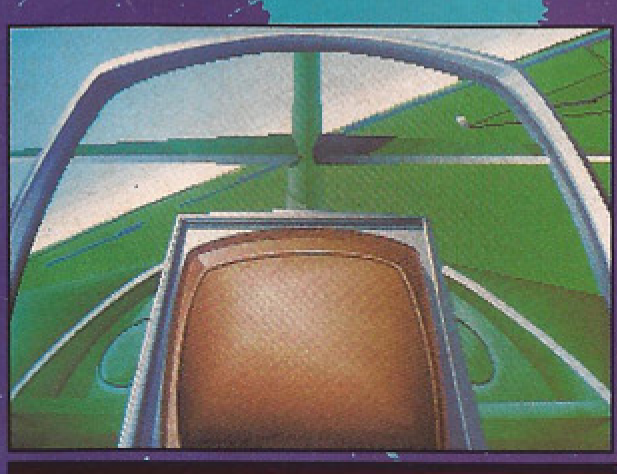

*¿Alemania o Inglaterra? Elegí de qué lado querés pelear.*




*Podés elegir entre diversas opciones de aviones cambiándolos según las misiones.*



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



*Usá y abusá de los recursos de visión del piloto ya que son bastante amplios.*

## QUE ES UN AVION INVISIBLE

Para entender cómo un avión puede pasar desapercibido por el enemigo es necesario comprender cómo funciona un radar. Este aparato emite ondas que chocan contra el fuselaje del avión y vuelven al punto de partida, denunciando la presencia de la aeronave. Pero si el avión tiene un formato más aerodinámico, de modo que las ondas del radar solamente "resbalen" a lo largo de su cuerpo, esa nave no puede ser detectada. Este es el concepto básico del avión invisible, conocido por los alemanes ya desde la Segunda Guerra Mundial.





Pateá a los ladrones para que suelten los potes con magia. En la fase de "bonus" algunos traen carne, que hace aumentar el "power" (poder).

Una buena opción entre los personajes es Gilius: fuerte y peleador.



Los Chicken Legs son un buen medio de transporte. Montá en ellos y alejate de los adversarios con el botón de ataque.



# GOLDEN AXE

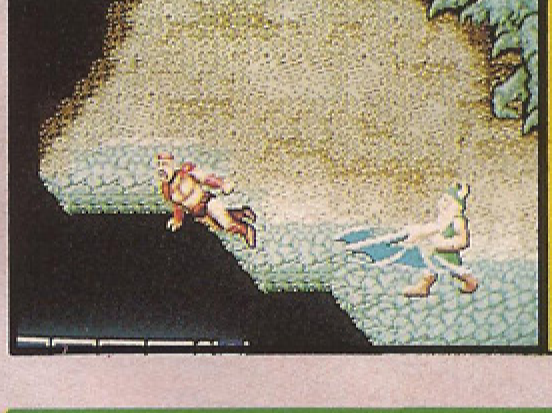
Si ya conocés la versión de este clásico de Sega para Mega Drive, no te preocupes, vas a poder usar las mismas tácticas en esta versión para PC. Tanto los personajes principales (Gilius, Ax Battler y Tyris) como los enemigos son los mismos. Sólo los comandos pasan al teclado.

Cabezazos y patadas voladoras son golpes poderosos. Da dos toques rápidos al Direccional en el sentido deseado y, acercándote al blanco, apretá el botón de ataque.



## USANDO EL TECLADO

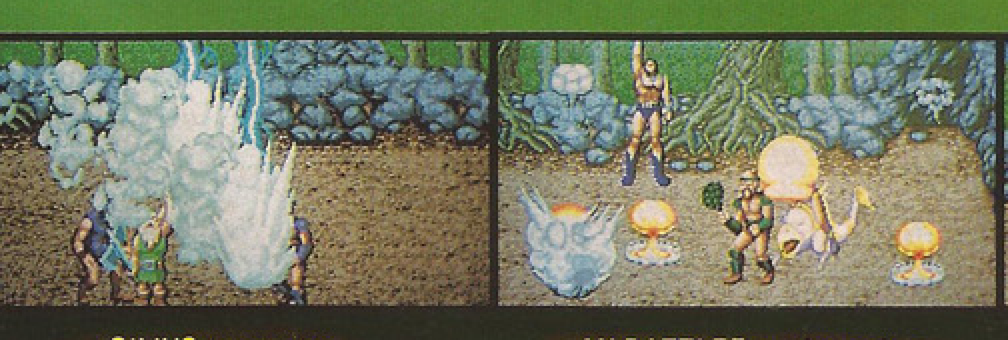
| | |
|---|---|
| S | ataque o Start |
| D | Derecha |
| A | Izquierda |
| X | Hacia abajo |
| E | Hacia arriba |
| Shift | Magia |
| Tab | Salto |
| Espacio | Pausa |
| Tab+S+D | Super Golpes |



Siempre que tengas oportunidad, tirá al abismo a los enemigos Algunos quedan encerrados y tenés que aprovechar para liquidarlos.

# MAGIAS

CADA HEROE TIENE UN TIPO DE MAGIA. CUANDO EL MEDIDOR ESTA LLENO ALGUNOS ENEMIGOS MUEREN. LOS PERSONAJES NECESITAN TENER UN NUMERO DETERMINADO DE POTES PARA OBTENER FUERZA TOTAL.





GILIUS tres potes

AX BATTLER cuatro potes

TYRIS seis potes

## SPACE QUEST

Cuando te topás con la puerta del estacionamiento, digitá PRESS OPEN BAY DOOR. Al ver el primer tipo muerto, juntá coraje y digitá SEARCH MAN para revisarlo.

## KARATEKA

Enfrentá a los halcones siempre con puñetazos, no con puntapiés. Cuando finalmente encontrás a la princesa, cuidado: ella no te conoce, y va a querer masacrarte. Tecleá la barra de espacio y corré en su dirección. Tendrás un final romántico.



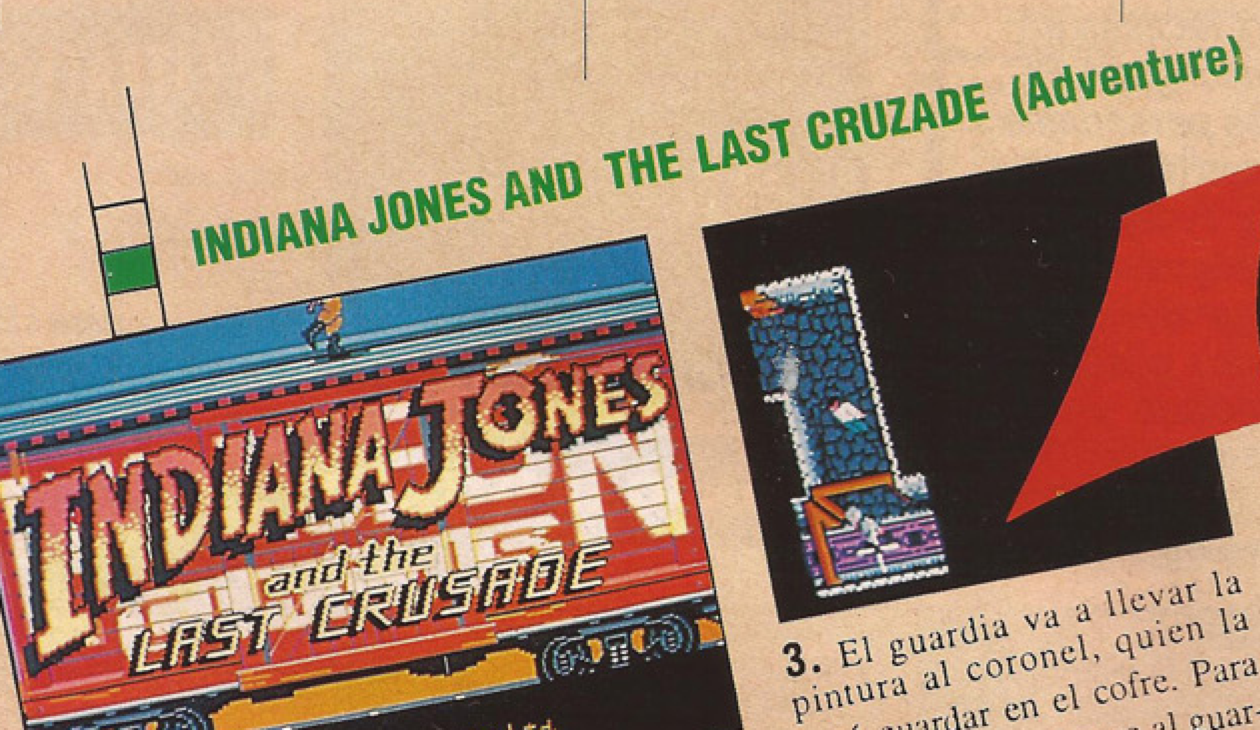
## MANIAC MANSION

Para hacer que crezca la planta carnívora, dale una buena dosis de agua de la pileta y después la Pepsi. No te morderá y crecerá hasta la entrada de la puerta trampa.




PRESENTACION & TRUCOS

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUZADE (Adventure)




Para conseguir el pase y andar libremente por Alemania, seguí estas instrucciones:



**1.** Tomá la pintura del Santo Grial que está en el cuarto del padre.

**2.** Entregá la pintura al primer guardia del primer piso del castillo.

**3.** El guardia va a llevar la pintura al coronel, quien la hará guardar en el cofre. Para eso, le muestra el pase al guardia. Fijate bien en qué cajón será guardado el pase.

**4.** Cuando Indy consiga llegar hasta la sala del coronel, sólo tiene que tomar el pase y salir del castillo.

**5.** Cuando te topés con Adolph Hitler dale "el pase" para un autógrafo y podrás pasar libremente por la frontera.

V. SCHULTZ

# market place







## Busca a "NINTENDISTAS"

*Si querés sentir la emoción de los videojuegos de salón, con la linea compatible "NINTENDO" podés llevar a tu casa a:*

**TORTUGAS NINJAS** **DOBLE DRAGON**
**TETRIS** **DRAGON'S LAIR**

*y más títulos para ofrecerles todas las novedades simultáneas con Japón y EE.UU.*

**Los podés alquilar o comprar en:**

NINTENDO CLUB "TAKU"

**Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279**
**Local 103 de Planta Alta**

---

# TODO PC

| | |
|---|---|
| AT 286 20/25 HDisk 44MHz | $800 |
| AT 386 DX 25/33 HDisk 44MHz | $955 |
| XT (ocasión) completa c/gtía. | $320 |
| IMPRESORAS Varias marcas, desde | $140 |

Tenemos de todo a los mejores precios

PROGRAMAS - JUEGOS Y UTILITARIOS para PC, COMMODORE, MSX y SPECTRUM
Más de 500 títulos, desde $1,20

TOMAMOS SU COMMODORE, MSX y ZX en parte de pago

SI UD. ES DEL INTERIOR ENVIE ESTE CUPON

Deseo recibir información gratuita sobre:
COMPUTADORAS ❏ PROGRAMAS ❏
Nombre: ..........
Dirección: ..........
Localidad: ..........
C. Postal: ..........Prov: ..........
Computadora que poseeo: ..........

**LOOK TIME** SRL JUNIN 353 (1026)
BUENOS AIRES 953-3742 951-1997

---

# ENANO *Soft*

**TODOS LOS JUEGOS PARA**

- ✓ PC
- ✓ AMIGA
- ✓ COMMODORE
- ✓ MSX y ZX

*Novedades exclusivas en simultáneo con EE.UU. y Europa*

★ CLUB DE USUARIOS FAMILY GAME
— Alquiler y venta de cartuchos—

- ***Compra y venta de equipos***
  PC - AMIGA - COMMODORE - MSX - ZX - CONSOLAS
- ***Accesorios e insumos***

**RIVADAVIA 6735 LOCAL 56 TEL. 632-4822**

**NO HAY NADA MEJOR!!!**

---

# INTERMOD

**TODO PARA FAMILY GAMES Y SEGA MEGA DRIVE CON 1-4-8-22-32-42 Y MAS JUEGOS**

***¡¡¡15 TITULOS NUEVOS!!!***

***LINEA COMPLETA DE JOYSTICKS Y ACCESORIOS***

***ATENCION ESPECIAL A VIDEO CLUBES***

***DISTRIBUIDOR BIT ARGENTINA***

***Rivadavia 11440 (1408) Cap. Fed.***
***Local 82/63 - Tel-Fax 642-0913***

Departamento de publicidad 951-6239 / Fax 952 - 3834

# market place

**DISTRIBUIDOR OFICIAL BIT ARGENTINA**
TODA LA FAMILIA DE BIT GAME
CONSOLAS - JUEGOS - ACCESORIOS

## INTERMOD
Rivadavia 11440 local 82 y 63 - Liniers

**REPRESENTANTES ZONA OESTE**

## VIDEO CLUB CROMOS
H. Yrigoyen 610 - Morón

## VIDEO CLUB NICO
Simón Pérez 4686 - González Catán

**BUSCANOS , ENCONTRARAS:**
***ALQUILER Y VENTA DE CONSOLAS***

**EL MEJOR REGALO PARA LOS CHICOS AL MEJOR PRECIO**
**DEL CENTRO**

## FAMILY GAME

★ MAS DE 500 TITULOS EN CARTUCHOS
★ TODOS LOS ACCESORIOS

***JUEGUE EN SU CASA CON LOS MEJORES VIDEOGAMES***

**PRUEBELO Y COMPRUEBELO EN**

## AUDIO PREMIER

**LIBERTAD 482**
**Tel: 35-5279**

**EN GAMES Y CARTUCHOS TENEMOS LA MAS AMPLIA VARIEDAD Y EL MEJOR PRECIO**

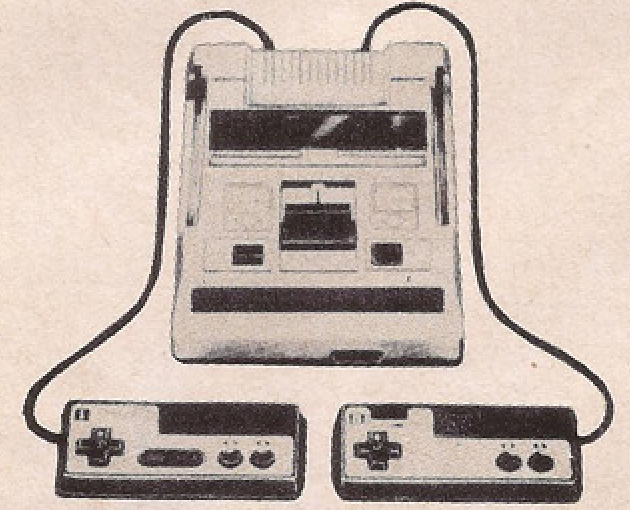
## *Family Game*

Video Computer

Entre Rios 1067 - Capital - 23-6792
Riobamba 464 - Capital - 953-7368
San Juan 1888 - Capital - 26-1830

**ATENCION AL GREMIO**
**ENVIOS AL INTERIOR**

**TOMA EL CONTROL DE TU DIVERSION AL COMANDO DE CONY FAMILY Y LA LINEA MAS COMPLETA DE VIDEO GAMES QUE GANARON LOS HOGARES DE EUROPA Y EE.UU.**



DISPONIBLES EN TODOS LOS COMERCIOS DEL RAMO (CASAS DE COMPUTACION, ART. P/HOGAR, VIDEO CLUBES)

**DISTRIBUYE Y GARANTIZA:**

**CIA. ELECTRONICA UNIVERSAL S.R.L.**

**DORREGO 3322 MARTINEZ (1640)**
**TE: 792-1545/ 763-5995**




ALTO PALERMO SHOPPING - LOCAL 201

# LA MAYOR CANTIDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS PARA NINTENDO Y GAME BOY DEL PAIS.

**Recorré, buscá, averiguá todo lo que quieras y después venite al shopping Alto Palermo. No lo vas a creer. Mirá nuestra lista y convencete.**

## NINTENDO

| | |
|---|---|
| Super Mario III | $128 |
| Tortugas II | $128 |
| Tortugas III | $128 |
| Robocop | $119 |
| Robocop II | $128 |
| Simpsons c/mutantes | $128 |
| Simpsons c/el mundo | $128 |
| Top Gun | $115 |
| Batman | $118 |
| Batman/ regreso del Guasón | $129 |
| World Cup | $119 |
| Chip´n Dale | $121 |
| Duck Tales | $119 |
| Little Mermaid | $129 |
| Micromachines | $123 |
| Double Dragon III | $120 |
| Bases Loaded | $121 |
| Megaman III | $127 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| Roger Rabbitt | $69 |
| Simpsons | $75 |
| Simpsons II | $75 |
| Mickey Mouse | $75 |
| Snow Brothers | $74 |
| Spiderman | $70 |
| Castlevania | $69 |
| Megaman III | $75 |
| Robocop | $75 |
| Batman | $75 |

*Prince of Persia, Bill and Ted Adventure, Zeoth y casi 200 títulos mas.*

***LLAMANOS Y AVERIGUA EL PRECIO.***

Tenemos una lista de mas de 15 hojas con los precios de todos los juegos de Nintendo que existen en el mundo. Si no lo tenemos en stock te lo traemos en 10 dias.

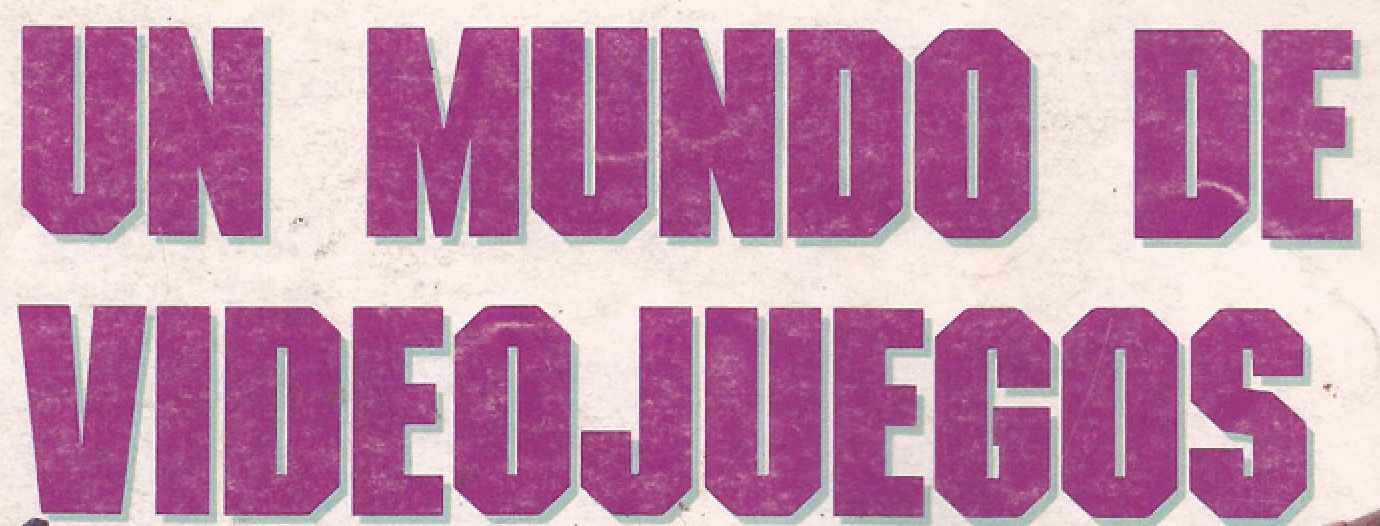
**SI SOS LECTOR DE *ACTION GAMES* TRAE UNA COPIA DE ESTE AVISO Y TE HACEMOS LOS SIGUIENTES DESCUENTOS: 1 JUEGO 5% - 2 JUEGOS 10% - 3 JUEGOS 15%**

Ofertas limitadas hasta terminar stock.

**PARA COTIZACIONES AL POR MAYOR, ATENCION A VIDEOCLUBES Y REVENDEDORES, LLAMAR AL 448-2889 DE 12 A 18 HS.**




Avda. Luro 2976 Local N° 8 y 2° Piso of. "A" • MAR DEL PLATA Tel. (023) 28343 Fax (023) 93856
Bmé. Mitre 939 Locales N° 10 y 11
San Martín 861 Local N° 19 ROSARIO Tel. (041) 24-9094


UN MUNDO DE
VIDEOJUEGOS